NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

08/10 • AUSGABE 160 • € 3,99

N-ZONE

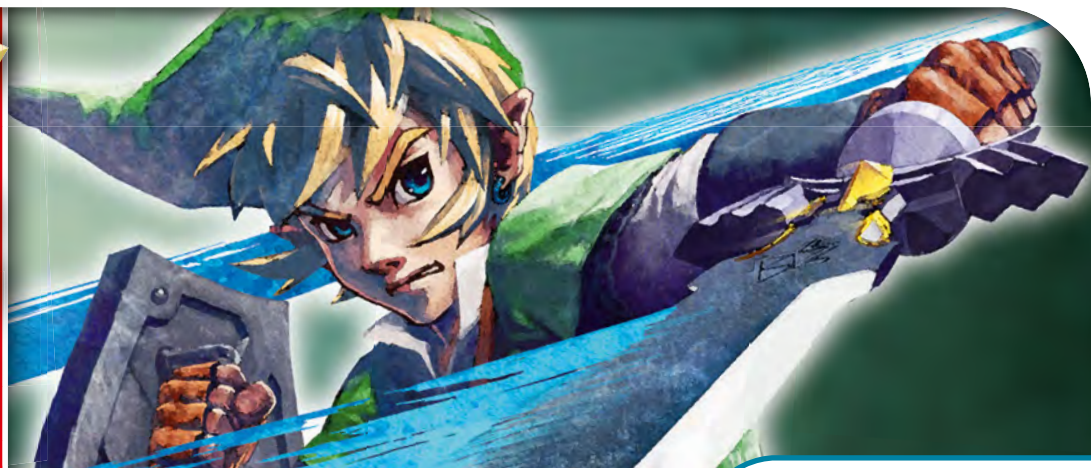
N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,60 Schweiz sfr 8,- Benelux € 4,70
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,30

INKLUSIVE BONUS-DVD!

SPECIAL: VIDEOS UND TRAILER ZU DEN E3-HITS FÜR Wii, DS & 3DS



SUPER MARIO GALAXY 2

Im Heft und auf DVD: Die besten Profi-Tricks + 100-Prozent-Spielstand

XXL-VORSCHAU!

ZELDA SKYWARD SWORD

DAS MÜSST IHR ÜBER DAS NEUE Wii-ZELDA WISSEN!

NINTENDO 3DS

ALLES ZU HARDWARE UND SPIELEN

- Zelda: Ocarina of Time • Star Fox
- Mario Kart 3DS • Metal Gear
- Paper Mario • Kid Icarus

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

NEUE KONKURRENZ FÜR Wii SPORTS & CO.?

USK ab 12 freigegeben

ZEIG, WAS DU DRAUF HAST!

SUMMER CHALLENGE

ATHLETICS TOURNAMENT

Das ultimative Sportspiel des Sommers!

20 mitreißende Disziplinen

WWW.SUMMERCHALLENGE-GAME.DE

Im Vertrieb von
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

RTL SPORTS

49games

Wii

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

3 www.pegi.info

© RTL Television 2010, vermarktet durch RTL interactive GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL interactive GmbH. Developed by 49 Games.
Vertrieb in Deutschland, Schweiz und Österreich durch dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.
„PS“, „PlayStation“, „PS3“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

USK ab 0 freigegeben

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Nintendo hat es mal wieder allen gezeigt: Auf der Branchenmesse E3 in Los Angeles stahlen die Japaner mit ihrem tollen Wii- und DS-Line-up und vor allem dem DS-Nachfolger 3DS der Konkurrenz die Show. Selbst wir von der Redaktion hätten nicht zu träumen gewagt, was außer **Zelda: Skyward Sword, Pokémon Schwarze & Weiße Edition, Metroid: Other M** und **Wii Party** noch alles auf uns zukommt. Die wohl größte Überraschung sind die vielen starken Marken unter den 3DS-Ankündigungen: **Zelda: Ocarina of Time, Mario Kart, Paper Mario, Metal Gear, Resident Evil, Star Fox** und sogar ein neues **Kid Icarus** – da läuft jedem Nintendo-Fan das Wasser im Mund zusammen! Die Wii kommt dank **Donkey Kong Country Returns**, **Mario Sports Mix** sowie zahlreichen interessanten Neuankündigungen der Drittthersteller à la **GoldenEye 007** ebenfalls nicht zu kurz. Alles Wissenswerte zu den Überraschungen der E3 sowie weitere spannende Spiele-Berichte findet ihr im prall gefüllten Vorschau-Teil der euch vorliegenden N-ZONE!

Damit ihr die Fülle an packenden Messe-Eindrücken auch in bewegten Bildern genießen könnt, haben wir dieser Ausgabe als Sonderaktion eine DVD beigelegt, auf der ihr die spannendsten Videos und Trailer der kommenden Hits für Nintendo-Konsolen, ein Interview mit Nintendo-Kult-Entwickler Miyamoto und die Erstausgabe der N-ZONE als PDF findet. Obendrein haben wir noch Videos mit Tipps & Tricks zu **Super Mario Galaxy 2** sowie die dazugehörige PDF-Lösung und einen 100-Prozent-Spielstand mit auf die Scheibe gepackt.

Darüber hinaus erwarten euch in dieser Ausgabe der N-ZONE gewohnt kritische Tests zu aktuellen Spielen wie dem neuen DS-**Dragon Quest** und **PokéPark** für die Wii, ein interessanter Retro-Teil, die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Wii- und DS-Games und das Neueste aus der Nintendo-Community. Da bleiben keine Wünsche offen!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO 3DS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

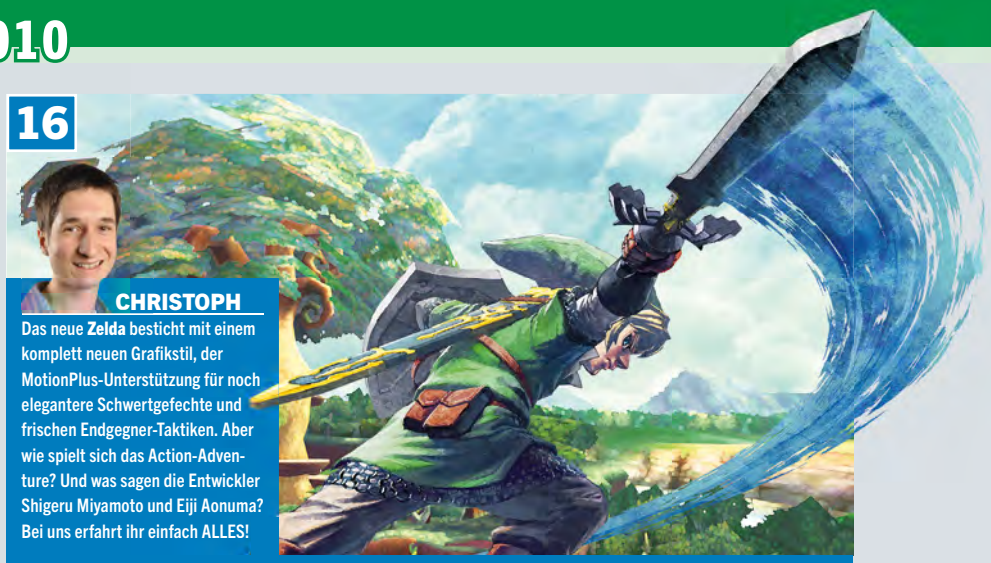
- **Sitz-Leistung des Monats:** *Über 27 Stunden verbrachte Sebastian für seinen E3-Besuch im Flieger.*
- **Summe der Kilometer, welche die Redaktion während der Entstehung dieser Ausgabe auf dem Weg zur Arbeit zurückgelegt hat:** *447*
- **Comeback des Monats:** ***Donkey Kong Country Returns*** *– darüber freut sich die Redaktion sogar noch mehr als über das neue* ***Kid Icarus!***
- **Beliebteste Sportart der Redaktion während der WM:** *die N-ZONE fertigstellen – ist doch klar!*
- **Zweitbeliebteste Sportart der Redaktion in den Sommermonaten:** *gemütlich im Biergarten sitzen und den Feierabend genießen.*
- **Genre des Monats:** *Wimmelbild-Adventures: Jede Woche erscheinen gefühlte 248 neue Ableger!*

Das Cover der E3-Bonus-DVD zum Ausschneiden findet ihr auf Seite 95!

INHALT 08/2010

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

11 Kartenspiele, News 07
Alien Monster Bowling League, Test 61
Barbie, Retro 76
Bucky O' Hare, Retro 77
Das Amulett des Pharao, News 07
Disney Micky Epic, Vorschau 31
Donkey Kong Country Returns, Vorschau 24
Dragon Ball Origins 2, Test 65
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels, Test 62
Driver: San Francisco, Vorschau 36
Face Pilot, Online 72
Final Fantasy II, Online 71
Fling Smash, Vorschau 37
Games Island, News 07
Geschichtenbuch: Verborgene Formen in Perspektive, Online 72
Golden Sun: Dark Dawn, Vorschau 48
GoldenEye 007, Vorschau 33
Hello Flowerz, Online 73
Jam with the Band, Tipps 83
Jett Rocket, Online 71
Kid Icarus: Uprising, Vorschau 44
Kirby's Epic Yarn, Vorschau 32
Kirby's Fun Pak, Online 70
Kochen mit Elle à table: 1000 Rezepte, News 07
Lego Harry Potter – Die Jahre 1-4, Tipps 82
Lover oder Loser, Online 73
Mario Kart 3DS, Vorschau 43
Mario Sports Mix, Vorschau 22
Mario Tennis, Online 70
Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem, Vorschau 51
Mega Man Zero Collection, Test 64
Mega Man Zero Collection, Tipps 83
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, Vorschau 45
Metroid Other M, Vorschau 30
Mister Bumblebee Racing Champion, Online 71
Monster Hunter Tri, Tipps 82
Okamiden, Vorschau 51
Paper Mario 3DS, Vorschau 46
Pferdefreunde Puzzle, News 07
Pokémon Ranger: Guardian Signs, Vorschau 51
Pokémon Schwarze & Weiße Edition, News 06
PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer, Test 58
Professor Layton und die letzte Zeitreise, Vorschau 50
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise, News 10
Real Crimes: Jack the Ripper, Online 73
Resident Evil Revelations, Vorschau 45
Rock Band 3, Vorschau 36
Schlag den Raab, News 09
Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin, Test 65
Sonic Colours, Vorschau 26
Star Fox 3DS, Vorschau 46
Star Wars: The Force Unleashed 2, Vorschau 34
Summer Challenge: Athletics Tournament, Vorschau 35
Super Mario Galaxy 2, Tipps 84
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Vorschau 42
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau 16
The Tales of Bearsworth Manor, Online 71
Transformers: Kampf um Cybertron, News 07
Wii Party, Vorschau 37



16

CHRISTOPH

Das neue **Zelda** besticht mit einem komplett neuen Grafikstil, der MotionPlus-Unterstützung für noch elegantere Schwertgefechte und frischen Endgegner-Taktiken. Aber wie spielt sich das Action-Adventure? Und was sagen die Entwickler Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma? Bei uns erfahrt ihr einfach ALLES!

VORSCHAU | ZELDA: SKYWARD SWORD

38

SEBASTIAN

Natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, das neue Nintendo-Handheld auf der diesjährigen E3 ausgiebig auszuprobieren. In der großen 3DS-Strecke findet ihr unsere Eindrücke zur Hardware und den 3DS-Top-Spielen wie zum Beispiel **Zelda, Mario Kart, Kid Icarus, Metal Gear** und **Star Fox**!

VORSCHAU | NINTENDO 3DS

START

DVD-Inhalt 04
Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Der Nintendo 3DS 38
Magazin 06
Most Wanted 12
N-ZONE auf der E3 2010 14

Wii

Disney Micky Epic 31
Donkey Kong Country Returns 24
Driver: San Francisco 36
Fling Smash 37
GoldenEye 007 33
Kirby's Epic Yarn 32
Mario Sports Mix 22
Metroid Other M 30
Rock Band 3 36
Sonic Colours 26

Wii

Star Wars: The Force Unleashed 2 34
Summer Challenge: Athletics Tournament 35
The Kore Gang 28
The Legend of Zelda: Skyward Sword 16
Wii Party 37

3DS

Kid Icarus: Uprising 44
Mario Kart 3DS 43
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D 45
Paper Mario 3DS 46
Resident Evil Revelations 45
Star Fox 3DS 46
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS 42

DS

Golden Sun: Dark Dawn 48
Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem 51
Okamiden 49
Pokémon Ranger: Guardian Signs 51
Professor Layton und die letzte Zeitreise 48

84

THOMAS

Wir decken in unserem Special die geheimen Tipps und Tricks der Profis auf. Wie lässt sich die maximale Anzahl an Leben herausholen? Wie kommt man an den alternativen Abspann heran? Und wozu sind die Sternensplitter gut? Wir verraten es im Heft und auf der DVD.

TIPPS & TRICKS | SUPER MARIO GALAXY 2

58

CHRISTOPH

Das erste 3D-Action-Adventure mit Pikachu in der Hauptrolle, kann das gut gehen? Wir haben PokéPark genau unter die Lupe genommen und mit all seinen Facetten geprüft. Lest im Test, ob man den neuen Pokémon-Ableger haben muss.

TEST | POKÉPARK: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

DVD-INHALT

E3 2010: Video-Show

Wii

- Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms
- Die Legende der Wächter
- Disney Micky Epic
- DJ Hero 2
- Donkey Kong Country Returns
- FlingSmash
- Guitar Hero Warriors of Rock
- Just Dance 2
- Kirby's Epic Yarn
- Lego Star Wars III: The Clone Wars
- Mario Sports Mix
- Metroid: Other M
- NBA Jam
- Pac-Man Party
- PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer
- Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise
- Samurai Warriors 3
- Sonic Colours
- Spider-Man: Shattered Dimensions
- Star Wars: The Force Unleashed 2
- The Legend of Zelda: Skyward Sword
- Wii Party

DS

- Blue Dragon: Awakened Shadow
- Dragon Ball Origins 2
- Dragon Quest IX
- Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
- Golden Sun: Dark Dawn
- Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
- Okamiden
- Pokémon Ranger: Guardian Signs
- Professor Layton and the Unwound Future
- Super Scribblenauts
- Toy Story 3

3DS

- Der 3DS
- Kid Icarus: Uprising

SPECIAL

- Interview mit Shigeru Miyamoto
- Super Mario Galaxy 2: Tipps & Tricks

ROM

- Der 100%-Spielstand von Super Mario Galaxy 2
- Die erste N-ZONE
- Tipps & Tricks zu Super Mario Galaxy 2

TEST

Charts	68
Das Team	53
Kalender	56
Meinungsmache	54
Release-Termine	55
So testen wir	52
Top-Spiele	66
Wii	
Alien Monster Bowling League	61
Für immer Shrek	60
Jett Rocket (WiiWare)	71
Mister Bumblebee Racing Champion (WiiWare)	71
PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer	58
The Tales of Bearsworth Manor (WiiWare)	71
Transformers: Mission auf Cybertron	61
Vacation Isle Beach Party	60
DS	
Dragon Ball Origins 2	65
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	62
DS	
Face Pilot (DSiWare)	72
Geschichtenbuch: Verborgene Formen in Perspektive (DSiWare)	72
Hello Flowerz (DSiWare)	73
Lover oder Loser (DSiWare)	73
Mega Man Zero Collection	64
Real Crimes: Jack the Ripper (DSiWare)	73
Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin	65

ONLINE

DSi-Kanäle	72
VideoGamesZone	74
Wii-Kanäle	70

SERVICE

Die Pokémon-Weltmeisterschaft 2010	90
DVD-Schnippelcover	95
Spielerforum	88
Tipps & Tricks:	
Jam with the Band	83
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	82
Mega Man Zero Collection	83
Monster Hunter Tri	82
Super Mario Galaxy 2	84

RETRO

Die Retro-Vorgänger des 3DS	80
Retro-Startseite	76
E3 – Die 90er-Jahre	78

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

DS Na so was: Der Startschuss für die Rollenspiele erfolgt in weniger als acht Wochen!

Wenn alles nach Plan verläuft, sind am 18. September die besten **Pokémon**-Editionen aller Zeiten erhältlich – zumindest in Japan. Den Termin hat Nintendo jüngst bestätigt. Doch auch sonst gibt es neue Fakten zur DS-Rollenspielserie: 3-gegen-3-Kämpfe, die es zuvor noch nicht gab, sorgen für völlig neuen strategischen Tiefgang und die viel lebendigere Darstellung von Häusern, Brücken und der Umgebung setzt optisch neue Akzente. Zudem überrascht uns der Menüpunkt „Shooter" im Kampfbildschirm – ob es sich wohl um eine Minispieleinlage handelt? Erfreulicherweise haben wir auch noch ein paar Infos für deutsche **Pokémon**-Zocker, die nicht warten möchten, bis die **Schwarze** und **Weiße Edition** im Frühjahr 2011 hierzulande erscheinen. Dank einer Kooperation mit der Fastfood-Kette McDonald's lässt sich bis Ende August ein seltenes Pikachu herunterladen. Zehn Filialen in den baden-württembergischen Städten Fellbach, Filderstadt, Kornwestheim, Ludwigsburg, Stuttgart und Mühlhausen nehmen an der Aktion teil. Zudem lässt sich dort ein Werbe-Adventure auf den DS laden (siehe Bild rechts unten). ■

Christoph meint: *„Ihr gehört nicht zu den Glücklichen, die in den teilnehmenden baden-württembergischen Städten wohnen? Wer die neuesten **Pokémon**-Editionen mit der Wi-Fi Connection verbindet, bekommt zwar kein Pikachu, kann sich aber in den Sommermonaten den Mytokristall herunterladen, der in **HeartGold** ein Latios oder in **SoulSilver** Latias erscheinen lässt. Die beiden Monster hinterlassen zudem das Item Seelentau. Schöne Zeiten für Pokémaniacs!"*

BÄM! DER GAMES AWARD

Die N-ZONE-Redakteure haben für ihre Favoriten beim BÄM! abgestimmt. Und wen wählt ihr?

Habt ihr schon abgestimmt, wer den diesjährigen BÄM! mit nach Hause nimmt? Am 20. August, also während der gamescom, findet die Preisverleihung statt. Nach Auszählung aller Stimmen wird ermittelt, ob sich **Wii Sports Resort** gegen **DJ Hero** durchsetzt oder ob **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** vor **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** das Rennen macht. Für die Abstimmung besucht ihr www.bamaward.de und bestimmt dort innerhalb weniger Sekunden eure Favoriten. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas: Jede Stimme nimmt an der Verlosung der Hauptpreise (LCD-Fernseher und ein voll ausgerüsteter Spiele-PC) teil. Die Teilnehmer mit dem jeweils 500. Klick haben außerdem Chancen auf starke Wochenpreise. Aber für welche Spiele stimmen eigentlich die N-ZONE-Redakteure? ■

Thomas: Für mich hat sich **New Super Mario Bros.** den ersten Platz in der Kategorie „Teamgeist" verdient! Schon lange hatte ich nicht mehr so viel Spaß gemeinsam mit Freunden vor der Konsole! Als bekennender **Call of Duty**-Spieler sollte auch **Modern Warfare 2** unbedingt einen BÄM!-Award einheimsen. Das starke Gameplay und die exzellente Technik rechtfertigen es.

Christoph: Wenn es nach mir ginge, würden **Professor Layton** in der Kategorie „Intelligenz" und **New Super Mario Bros. Wii** in der Kategorie „Party" beginnen. Und auch wenn Thomas das gar nicht gerne hört: **Call of Duty** darf ruhig leer ausgehen! Das Spiel wird meines Erachtens sowieso gnadenlos überschätzt. Ich frage mich außerdem, wie die Stimmenverteilung in der Kategorie ausfällt, denn dort tummeln sich gleich drei Wii-exklusive Spiele. Spannend!

Sebastian: Mein Herz schlägt klar für den cleveren Professor Layton. Der hätte ruhig in mehr Kategorien zur Wahl stehen können. Ebenfalls wäre es toll, wenn bei den Partyspielen **DJ Hero** gewinnt. Denn das Spiel ist richtig klasse, verkaufte sich leider nur mittelmäßig. Ein Unding! Aber ob es gegen **Mario & S onic bei den Olympischen Winterspielen**, das in deutlich mehr Wohnzimmern gespielt wurde, eine Chance hat?

KIDS & CASUAL

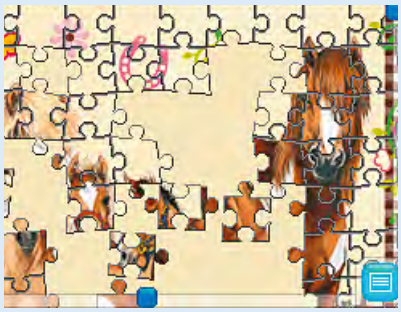
Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

GAMES ISLAND (Wii)

Endlich mal wieder eine Minispielsammlung, die etwas auf dem Kasten hat: In **Games Island** bastelt ihr euch ein virtuelles Ebenbild zusammen und schlagt euch allein oder gegen Freunde durch die zahlreichen, sehr abwechslungsreich und lustig gestalteten Spielchen. Wer verliert, muss ein abgefahrenes Kostüm anziehen und sich dem Spott seiner Mitspieler aussetzen. Das Spiel ist durchweg sauber präsentiert und die unzähligen freischaltbaren Accessoires für eure maßgeschneiderten Spielfiguren bieten auch dann lange Motivation, wenn euer Haus mal nicht voll ist. Wir fanden’s lustig!

KOCHEN MIT ELLE À TABLE: 1000 REZEPTE (DS)

Dabei handelt es sich wie schon bei **Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?** um eine Rezeptesammlung für den DS. Hobbyköche und solche, die es werden wollen, wählen aus einer Datenbank von über 1.000 Rezepten ihre Lieblingsmenüs aus und bekommen dann die Zubereitung Schritt für Schritt auf dem DS erklärt. Im Menüplaner wählt ihr zuvor aus, welche Zutaten ihr im Kühlschrank habt oder welche ihr nicht verwenden wollt. Damit ihr beim Kochen nicht mit schmutzigen Händen den DS bedienen müsst, bietet **Elle à table** zusätzlich die Möglichkeit, mit eurer Stimme umzublättern. Fein!



PFERDEFREUNDE PUZZLE (DS)

Der Titel sagt eigentlich schon alles: In **Pferdefreunde Puzzle** sucht ihr euch eines von 25 Pferdemotiven aus und fügt es je nach Schwierigkeitsgrad aus bis zu 130 Teilen auf dem Touchscreen zusammen. Steuerung und Optik sind dabei solide – und wenn euch das Gedudel im Hintergrund nervt, schaltet ihr es einfach aus. Der ziemlich niedrige Schwierigkeitsgrad macht das Spiel allerdings eher für Jüngere interessant – die vielleicht mit einem herkömmlichen Puzzle besser beraten sind. Ansonsten: ein netter Zeitvertreib für unterwegs. Allerdings finden wir, dass man nicht unbedingt jeden Trend mitzumachen braucht: Mit Pappteilen puzzelt es sich doch auch ganz gut.

TRANSFORMERS: MISSION AUF CYBERTRON (DS)

Nicht nur im Kino, sondern auch auf praktisch allen verfügbaren Videospielkonsolen treiben die Riesen-Roboter derzeit ihr Unwesen – mal mehr, mal weniger gut inszeniert. Die Nintendo-DS-Version entpuppt sich dabei sogar als eine der besseren Umsetzungen – doch die Spiele sind trotzdem von einer Traumwertung weit entfernt. Es gibt sogar zwei Auflagen. Je nachdem, welche Edition ihr besitzt, spielt ihr entweder die guten oder die bösen Kampfmaschinen und zerlegt systematisch Umgebung und Gegner. Die Grafik ist schlicht, die Missionen ziemlich schnell langweilig und eintönig. Das Abenteuer ist letztlich nur etwas für echte **Transformers**-Fans!

11 KARTENSPIELE (DS)

Auch hier ist der Name Programm: Auf dem Modul befinden sich elf bekannte Kartenspiele, wie **Mau-Mau**, **Hearts** und **Solitär**, die allesamt originalgetreu umgesetzt sind. Zwar solltet ihr die Spielregeln zumindest ansatzweise kennen, da sie im Spiel ziemlich knapp erklärt werden, aber insgesamt bietet das Spiel eine ganze Weile feine Unterhaltung für Kartenspieler. Dazu gibt es sanftes Geklimper im Hintergrund, das zwar nicht unbedingt den Höhepunkt der Spielmusik darstellt, sich aber stimmungsvoll ins Gesamtbild einfügt. Ein Tipp am Rande: Der Nintendo-DS-Titel **42 Spieleklassiker** enthält ebenfalls sehr viele Kartenspiele und darüber hinaus zahlreiche Geschicklichkeits-Disziplinen wie **Darts**.

DAS AMULETT DES PHARAO (DS)

Wer hat eigentlich das Gerücht verbreitet, Wimmelbildspiele würden Spaß machen? Den sollte man eigentlich zwingen, dieses Spiel einmal komplett durchzuspielen – ohne einzuschlafen oder den Nintendo DS in die Ecke zu pfeffern. Eure Aufgabe im Spiel besteht darin, euch durch pixelige Wimmelbildchen und anspruchslose „Logikrätsel“ zu arbeiten, um die enorm langweilige Story voranzutreiben. Die Hälfte der Rätsel kann dabei auch noch ganz oder teilweise übersprungen werden. Unser Rat: Finger weg! Sowieso ist das Genre der Wimmelbild-Adventures unserer Meinung nach stark übersättigt. Fast wöchentlich kommen neue Genre-Vertreter auf den Markt, sodass es inzwischen einfach zu viele gibt.

WARREN SPECTOR LIEBT DEN 3DS

Der Kultentwickler bekennt sich als großer Nintendo-3DS-Fan!

Warren Spector ist offensichtlich einer der größten Nintendo-Fans seiner Zunft. Im privaten Internet-Tagebuch junction-point.wordpress.com schildert er seine erste Berührung mit dem 3DS und was während der Nintendo-Pressekonferenz in ihm vorgegangen ist. ■

Ich stand hinter den Kulissen und mit jedem neuen Feature, das beschrieben wurde, fiel meine Kinnlade weiter runter. Der Nintendo 3DS ist eine Spielmaschine … er beherrscht 3D … er verfügt über Bewegungs- und Beschleunigungssensoren … er verfügt über einen WLAN-Anschluss und kommuniziert mit anderen 3DS-Konsolen im Hintergrund … er hat eine integrierte 3D-KAMERA! … und er SPIELT 3D-FILME OHNE BRILLE AB! Ich schwöre euch, wenn sie gesagt hätten, dass er auch noch ein Telefon sei, wäre ich auf die Bühne gestürmt, hätte mir einen Prototyp geschnappt und wäre so schnell wie der Wind wieder davongelaufen. Ich habe fast noch erwartet, dass der 3DS seinen Besitzer abends ins Bett bringt. Als ich den 3DS schließlich selbst ausprobieren konnte, hat mit die Spielerfahrung beinahe den Kopf weggeblasen. Die Funktionen klingen auf dem Papier zwar schon gut, doch es ist schlichtweg beeindruckend, die Probe aufs Exempel zu machen. Auch die gezeigten Spiele sind nicht von schlechten Eltern: **PilotWings** – unglaublich. **Nintendogs** + **Cats** – noch süßer. **Kingdom Hearts**, **Resident Evil**, **Metal Gear Solid** – großartig. **Kid Icarus** kommt zurück, es gibt ein neues **Mario Kart** und ein neues **Zelda**!!!! Kein schlechtes Angebot an Spielen, wenn man eine neue Konsole veröffentlicht. Ich muss zugeben: Ich lag komplett falsch bei 3D. Es ist keine Mode. Die Technik verschwindet nicht wieder: Sie kommt und bleibt hier – und das ist gut so. Nintendo verdient es, eine Quadrillion Geräte zu verkaufen, aber ich will das erste, das vom Fließband läuft!

Christoph meint: *„Einen derart überschwänglichen Kommentar hätte wohl niemand von einem so hochrangigen Entwickler erwartet. Was Warren Spectors Aussagen betrifft, stimmen wir in jeder Hinsicht mit dem **Disney Micky Epic**-Produzenten überein. Dieser Mann hat einfach Geschmack und weiß, was gute Konsolen auszeichnet!“*

GERÜCHTEKÜCHE

……wir wärmen alles für euch auf

*Der Nintendo 3DS erscheint noch dieses Jahr in Japan und den USA. Allerdings wird das gute Stück erst 2011 in Europa veröffentlicht – so war es auch schon beim ursprünglichen DS-Modell. Der 3DS ist zudem – ganz gleich, wo man das Gerät kauft – mit allen bisherigen DS-Spielen kompatibel, bloß lässt sich maßgeschneiderte 3DS-Software nur im jeweiligen Land abspielen. Beispiel: Wer **Kid Icarus** in Japan kauft, kann es nicht auf einer europäischen oder amerikanischen Konsole zocken. Aber Vorsicht: Diese Meldung ist – wie alles in dieser Rubrik – nur ein Branchen-Gerücht!*

__Donkey Kong Country Returns__ beinhaltet weitaus mehr Typen aus dem Kong-Clan, als man vermuten könnte: Neben Donkey und Diddy wird es auch Gastauftritte weiterer Affen geben, darunter Funky und Cranky. Es gibt sogar Zuwachs in Form weiterer Primaten.

Die Fortsetzung von __Pikmin 2__ soll wie erwartet für Wii erscheinen – das bestätigte Shigeru Miyamoto ja bereits –, wird aber erst im Herbst auf einer japanischen Händlerveranstaltung der Öffentlichkeit gezeigt.

TOPS & FLOPS

↑ WIR SIND VERSÖHNT

Als auf der Electronic Entertainment Expo 2008 lediglich **Wii Music** und **Animal Crossing: Let's go to the City** präsentiert wurden, lautete die Überschrift einer N-ZONE-Reportage gnadenlos „NIETEndo – Die Mega-Flop-E3". Doch diesmal hat Nintendo alles richtig gemacht. Glückwunsch zur inhaltlich besten Pressekonferenz, die es jemals auf einer Videospielmesse gegeben hat. Denn so eine hohe Hit-Dichte hat es selten zuvor gegeben, wobei die Rückkehr von Donkey Kong und Kid Icarus für die Wii und den Nintendo 3DS die absoluten Highlights waren. Somit sind wir wieder mit Nintendo versöhnt.

↑ DIE WM GEHT WEITER!

Der Fußball hat sich zwar mittlerweile in Südafrika ausgerollt, aber die Weltmeisterschaft geht trotzdem weiter – die Rede ist von der Pokémon Videogame Championship 2010! Nach den Qualifikationen in aller Herren Länder führt die Reise nach Hawaii, wo der größte **Pokémon**-Meister 2010 gesucht wird. Unsere Reportage in dieser N-ZONE gibt euch Einblicke in den Ablauf des Turniers.

↑ DIE LEGENDE KEHRT ZURÜCK!

Es ist unglaublich! Zur allgemeinen Begeisterung der Masse präsentierte Nintendo auf der diesjährigen E3 nicht nur Details zum neuen Wii-**Zelda**, sondern auch erste Bilder zu einer Neuauflage des nahezu legendären N64-Action-Adventures **Ocarina of Time** für den 3DS. Auch wenn bisher kaum Infos zu neuen und alten Inhalten bekannt wurden, sind wir jetzt schon sicher: Das Spiel wird ein absoluter Kracher. Die N-ZONE-Wertung von 97 Prozent fürs Orginal bürgt dafür.

↓ WO WAR DER VITALITYSENSOR?

Auf der letzten E3 wurde er groß angekündigt, in diesem Jahr war nichts mehr vom VitalitySensor zu hören. Dabei hatte Nintendo doch mitgeteilt, auf der Messe neue Details zum Pulsmesser-Zubehör für die Wii zu verraten! Nun ja, zumindest scheint das gute Stück nicht komplett in der Versenkung verschwunden zu sein: Reginald Fils-Aime, der Präsident von Nintendo of America, erklärte bereits, die E3 sei einfach nicht der richtige Ort für die Präsentation gewesen und man warte auf einen besseren Zeitpunkt. Na, hoffentlich!

↓ UPPS, POWER OFF!

Kaum wurde der Nintendo 3DS enthüllt, übten die ersten Nintendo-Fans in den internationalen Foren auch schon herbe Kritik am Design der neuen Wunderkonsole. Der Grund: Der An-Aus-Schalter des Geräts erscheint vielen Zockern ziemlich unglücklich positioniert. Direkt unterhalb der rechten Eingabe-Buttons A, B, X und Y läuft der Knopf beim Spielen ständig Gefahr, von den eifrigen Zockerfingern erwischt zu werden – und dann wäre viel Frust angesagt, wenn plötzlich der Bildschirm dunkel ist!

Siebenmal hat Stefan in seiner Show **Schlag den Raab** schon gegen seine Herausforderer verloren. Serviert ihr ihn auf der Wii ebenfalls ab?

SCHLAG DEN RAAB

Wii Die TV-Show als Minispielsammlung für die Wii – kann das was werden?

Normalerweise sind wir skeptisch, was Videospielumsetzungen zu bekannten Fernsehsendungen betrifft, doch in diesem Fall müssen wir einfach über **Schlag den Raab** berichten! Denn welche Show wäre besser dafür geeignet, mit kreativen Minispielen, lustigen Mehrspielermodi und guter Atmosphäre auf die Wii gebracht zu werden? Für die Entwicklung ist das deutsche Studio bitComposer Games aus Eschborn verantwortlich und wenn man's richtig interpretiert, ließen die Jungs eine Menge Herzblut in die Arbeit mit einfließen. So kommentieren etwa die Originalstimmen von Stefan Raab, Matthias Opdenhövel und Elton das Geschehen. Auch die Minispiele selbst, von denen es übrigens 21 verschiedene geben wird, lehnen sich eng ans TV-Vorbild an: das Frage- und Antwort-Spiel „Blamieren oder Kassieren", das Erdkunde-Quiz „Wo liegt was?" oder die Weitwurf-Disziplin „Pömpeln" sollen unter anderem zünftige Stimmung aufkommen lassen. ■

Christoph meint: *„Wird **Schlag den Raab** so gut wie **Mario Party 8**? Schwer vorherzusagen, aber darauf kommt es letztlich gar nicht an: Die Raab-Minispielsammlung könnte – eine hochwertige Programmierung und einen durchdachten Spielaufbau vorausgesetzt – der Fernsehvorlage inhaltlich und in puncto Spaßfaktor tatsächlich nahekommen. Vier Spieler, 21 Minispiele und laut Pressetext mehr als 2.000 Fragen klingen schon mal nicht schlecht. Hoffen wir, dass die spielbare Version den guten Eindruck bestätigt."*

RAVING RABBIDS: DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

Wii Das kann ja heiter werden: Die Rabbids haben an der Uhr gedreht!

Die abgedrehten Hasen sorgen in ihrem neuesten Abenteuer erneut für jede Menge Durcheinander – und diesmal machen sie auch vor Zeitreisen nicht halt! Um die Welt zu erobern, begeben sie sich mithilfe ihrer – Achtung! – Zeitwaschmaschine in die Vergangenheit und stürzen dabei verschiedene Epochen der menschlichen Historie ins totale Chaos. Die verrückten Rabbids verleihen dabei historischen Ereignissen wie der Entdeckung des Feuers oder dem ersten Schritt auf dem Mond ihr ganz eigenes Flair – die Spieler erleben ihre Abenteuer mit und versuchen, die von den Hasen vermasselte Menschheitsgeschichte wieder in gerade Bahnen zu lenken. In insgesamt fünf Grundspieltypen und über 20 Minispielen wird in diesem Mehrspieler-Partyspiel euer Können auf die Probe gestellt, wobei bis zu vier Spieler gleichzeitig am Geschehen teilhaben. Zum Release des Spieles wird es außerdem in einer **Rabbid**-Community im Internet möglich sein, mit anderen Zockern Punkte und Trophäen zu vergleichen, außerdem werden einige der Minispiele MotionPlus unterstützen.

NEUES Wii-ZUBEHÖR IST DA!

Was taugen Dritthersteller-Controller und wozu ist eine Wii-Hantel gut?

Überraschung: Die Premium Remote XL+ von Snakebyte vereint MotionPlus und Wii-FB in einem Gerät, ist dank integriertem Akku via USB-Kabel aufladbar und überzeugte im Praxistest mit **Wii Sports Resort** durch gute Handhabung. Preis: ca. 45 Euro. Wir bewerten die Qualität als sehr gut. Das neueste Nunchuk von Logic 3 dagegen hinterlässt einen etwas minderwertigen Eindruck. Um es mit der Fernbedienung zu verbinden, ist ein gewisser Kraftaufwand erforderlich, was beim Original nicht der Fall ist. Auch die C-Taste ist schlecht erreichbar. Wir raten aufgrund der angesprochenen Mängel zum Kauf des Nintendo-Produkts. Ein Rätsel für die Hardware-Tester stellen die Wii-Hanteln namens Riiflex dar. Sie erschweren (gewollt) die Übungseinheiten in **Wii Fit**, **EA Sports active** und Co. mit etwa einem Kilogramm zusätzlichem Gewicht pro Hand. Wer's braucht … Zum regulären Spielen sind die Hanteln aufgrund der zu starken Belastung der Handgelenke aber nicht zu empfehlen.

Die Snakebyte Premium Remote XL+ (mit angeschlossenem Nunchuk von Logic 3) und die Riiflex-Hanteln

SOUND OF GAMES FEAT. CHRIS HÜLSBECK

Einer der bekanntesten Spielemusiker der Welt meldet sich mit neuen Projekten zurück.

Chris Hülsbeck ist bereits seit 1986 im Musikgeschäft und zählt zu den bekanntesten Spielemusikern der Welt. Seit einigen Jahren lebt Hülsbeck in San Rafael (USA). Zuvor arbeitete er an der Musik von Spielen wie **Giana Sisters**, **Turrican**, **Battle Isle**, **Star Wars**, **Indiana Jones** oder **Zombie Smash**, dem derzeitigen Anführer der iPhone-Game-Charts. Seit einigen Monaten gibt es bei iTunes nahezu alle seine Tracks als Download. Momentan arbeitet Hülsbeck zusammen mit Michael Stöckemann von European Composers an der CD **Sound of Games**, die pünktlich zur gamescom für € 14,90 in den Handel kommt. Neben seinem CD-Debüt wird Hülsbeck in diesem Jahr erstmals live auftreten. Unter dem Titel **Sound of Games feat. Chris Hülsbeck** wird die Weltpremiere am 20. August 2010 bei der Verleihung des BÄM! stattfinden. Weitere Infos findet ihr unter www.huelsbeck.com.

GEWINNSPIEL:
Ihr wollt eine von fünf **Sound of Games**-CDs gewinnen? Dann diskutiert im Forum von www.videogameszone.de (Suchbegriff: Hülsbeck) mit: Welches Spiel bot die beste Musik? Alle Diskussionsteilnehmer kommen in den Lostopf. Teilnahmeschluss ist der 31. Juli 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir drücken allen Teilnehmern die Daumen!

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

COMPUTEC MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection | STRATO AG | Norton from symantec

www.bamaward.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA

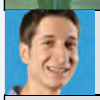
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

In der letzten Ausgabe dominierte noch Marios zweiter galaktischer Auftritt unsere Most-Wanted-Charts – erwartungsgemäß übernahm nach der Veröffentlichung des Jump&Run-Meisterwerks Link die Spitzenposition bei den Spielen, nach denen sich die N-ZONE-Leser am meisten sehnen. Kein Wunder, nachdem Nintendo auf der E3 endlich das Spiel in all seiner Pracht gezeigt hat! Und obendrauf die Ankündigung von **Ocarina of Time** für den 3DS: **Zelda**-Fan, was willst du mehr? Wir sagen artig: „Danke, Nintendo!“

Wii	**Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD



Unsere Vorfreude wurde durch die genialen Eindrücke der E3 bestätigt, sodass wir megaheiß auf das neue Wii-**Zelda** sind!

1 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS

- Neu		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

- Neu		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

4. METROID: OTHER M

2 ▼		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	September 2010

5. MARIO KART 3DS

- Neu		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: SEPTEMBER 2010

Samus Aran besinnt sich auf ihre Stärken von einst und erlebt ein Action-Adventure, das spielerisch an **Super Metroid** erinnert. Gesteuert wird mit der Wii-Fernbedienung, wobei das Nunchuk nur zum Zielen aus der Ego-Perspektive benutzt wird. Eine feine Idee!

3 DONKEY KONG

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010

Auch wenn die berühmten Kremlings aus der **Donkey Kong Country**-Trilogie fürs Super Nintendo im neuesten Wii-Abenteuer nicht mehr dabei sein werden, bahnt sich eine glorreiche Rückkehr von Donkey und Diddy an. **Mario vs. Donkey Kong** entzückt zudem mit neuen wahnwitzigen Rätseln.

Wii	**Donkey Kong Country Returns**	2010	Action-Adventure
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2010	Geschicklichkeit

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2010/2011

Wii	**Mario Sports Mix**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Mario Kart 3D**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2010	Geschicklichkeit

Und auch Nintendos Superstar kommt in Zukunft nicht zu kurz: Die 3D-Fassungen von **Mario Kart** und **Paper Mario** sowie der vielversprechende **Mario Sports Mix** für die Wii haben auch das Interesse unserer Leser geweckt!

5 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2010/2011

Wii	**PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer**	09. Juli 2010	Action-Adventure
DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
DS	**Pokémon Ranger 3**	2010	Action-Adventure

Nintendo hat jüngst bestätigt, dass die Schwarze und die Weiße **Pokémon**-Edition im Frühjahr 2011 erscheinen werden. Zudem steht auch der dritte **Pokémon Ranger**-Teil in den Startlöchern, mit etwas Glück noch dieses Jahr. **PokéPark** testen wir sogar schon in dieser N-ZONE auf Seite 58.

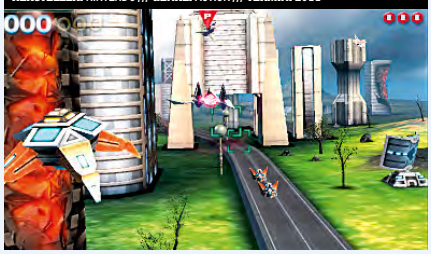
6 KID ICARUS UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

Und noch ein aufregendes Comeback neben Donkey Kong und der **Star Fox**-Crew: Mit **Kid Icarus** belebt Nintendo einen fast schon in Vergessenheit geratenen Helden wieder. Die Fans freuen sich sehr darüber, wie die hervorragende Platzierung in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts beweist!

7 STAR FOX 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



8 DISNEY MICKY EPIC

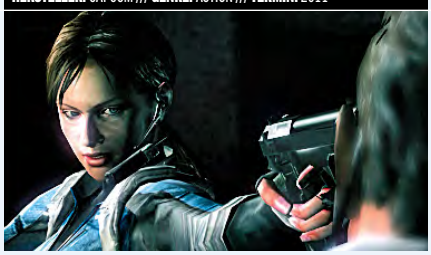
HERSTELLER: WARNER INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** SEPT. 2010

9 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2011

10 RESIDENT EVIL 3D

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

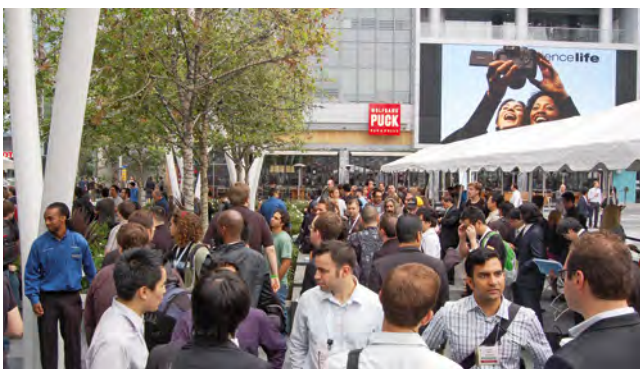


E3 2010: NINTENDO ÜBERZEUGT UND BEGEISTERT!

Text | Sebastian Stange

Dieses Jahr gelang Nintendo der beste E3-Auftritt seit Jahren – mit einer unterhaltsamen Pressekonferenz, vielen erstklassigen Spielen und der Hardware-Enthüllung des Jahres!

Noch bevor die Spielemesse E3 dieses Jahr ihre Pforten öffnete, lud Nintendo Journalisten aus aller Welt in das Nokia Centre. Wir quälten uns also in aller Herrgottsfrühe aus dem Bett, was nach der Activision-Party (siehe Extrakasten) gar nicht so einfach war, und warteten vor Ort gespannt auf die Show. Erstmals waren für die Nintendo-Pressekonferenz ganze zwei Stunden veranschlagt. Was das wohl bedeutete? Doch dann ging alles sehr schnell. Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, begrüßte das Publikum und legte sofort mit einer beeindruckenden Präsentation los: Es wurden Spiele gezeigt. Schlag auf Schlag. Darunter kaum Casual-Kram, keinerlei peinliches Rumgehüpfe und keine schnarchigen Geschäftsanalysen. Nintendo hat hier ganz klar eine große Show für Gamer und Nintendo-Fans vorbereitet und damit voll ins Schwarze getroffen.


Bevor die Show begann, war ausgiebiges Schlangestehen angesagt.

Endlich Zelda!

Gleich zu Beginn enthüllte man das neue **Zelda: Skyward Sword** für Wii, über das wir ab Seite 16 ausführlich berichten. Danach folgten noch einige weitere Wii-Überraschungen: **Donkey Kong Country Returns**, **GoldenEye 007** von Activision, **Mario Sports Mix** und das wunderschöne **Kirby: Epic Yarn**. Der DS wurde dagegen regelrecht stiefmütterlich behandelt. Gerade einmal das neue **Golden Sun: Dark Dawn** sowie das in Japan längst erschienene **Dragon Quest IX** wurden gezeigt. Doch wozu lange auf den DS hinweisen, wenn man längst den Nachfolger im Ärmel hat? Den gab es dann auch zu sehen. Die Präsentation von Nintendos 3DS wurde mit einem Trailer zu **Kid Icarus: Uprising** eingeleitet. Eine tolle Idee, denn die Nintendo-Fangemeinde sehnt sich längst nach einer Rückkehr des 8-Bit-Helden. Doch wer hätte gedacht, dass dieses Comeback auf dem neuen 3D-Handheld stattfinden würde?

Top-3DS-Lineup

Die neue Hardware durften wir nach dem Ende der Vorführung sogar selbst in Augenschein nehmen. Daher plante Nintendo also zwei Stunden ein! 100 Hostessen zeigten, dass der 3DS tatsächlich plastische Bilder ohne Brille zaubert. Mehr Infos findet ihr ab Sei-

UNSERE TOP-MESSE-MOMENTE

ACTIVISIONS E3-PARTY

Activision verzichtete dieses Jahr auf einen aufwendigen E3-Stand, stattdessen mietete man lediglich einen nüchternen Büroraum. Geklotzt wurde trotzdem: Am Montag vor der Messe lud der Spielehersteller um die 5.000 Gäste ins Staples Center ein, um sie dort ein wenig zu bespaßen. Konkret bedeutete das: Man schmiss eine Mega-Party mit mehr Superstars, als wir zählen konnten. Mit dabei: Eminem, Rihanna, Tony Hawk, Soundgarden, N.E.R.D., David Guetta, Deadmau5, Usher, Jane's Addiction und DJ Z-Trip. Wow! Wir waren tatsächlich baff!

LIVE-WRESTLING IN DER MESSEHALLE

Konami bringt US-exklusiv ein neues Wrestling-Spiel speziell zum mexikanischen Wrestling Lucha Libre auf den Markt. Und das nahm der Spielehersteller zum Anlass, einen kompletten Ring mitsamt einigen Luchadores (so nennt man die mexikanischen Fighter) in der Messe aufzubauen. Und die Jungs lieferten sich wirklich beeindruckende Kämpfe mit krasser Akrobatik, waghalsigen Sprüngen und großem Drama. Klar wissen wir, dass das nur gespielt war. Das tat der Begeisterung im Publikum aber keinen Abbruch.

te 38. Von dem, was wir uns ansehen durften, waren wir äußerst angetan. Doch noch viel beeindruckender liest sich die Liste an Spieleserien, die alle noch für den 3DS kommen werden. Mit dabei sind **Assassin's Creed**, **Contra**, **de Blob**, **Dead or Alive**, **Driver**, **Dragon Quest**, **Donkey Kong**, **Final Fantasy**, **Kingdom Hearts**, **Mario Kart**, **Ninja Gaiden**, **Resident Evil**, **Ridge Racer**, **Saints Row**, **Ninja Gaiden**, **Street Fighter** und **Splinter Cell**. Mit derart tollen Marken an Bord dürfte für ein klasse Angebot an Starttiteln gesorgt sein. Obendrein freut uns, wie viele Drittthersteller mit von der Partie sind. Der 3DS überzeugt offensichtlich die gesamte Branche!

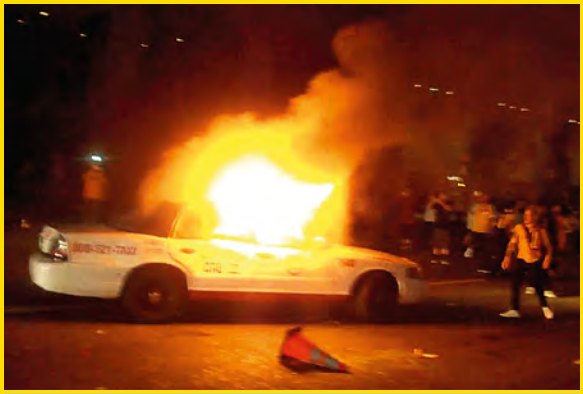
Andrang bei Nintendo

Nach Nintendos Pressekonferenz hatten wir drei Tage Zeit, uns ausführlich auf der Messe umzusehen, mit Entwicklern zu sprechen, neue Titel Probe zu spielen und Eindrücke zu sammeln. Was uns dabei auffiel: Die Wii spielte abseits vom Nintendo-Stand keine große Rolle. Viele Hersteller, etwa Sega, Activision, Warner Interactive, THQ und Disney, zeigten zwar auch einige Wii-Spiele, darunter jedoch keine großen Überraschungen. Gut also, dass am chronisch überfüllten Nintendo-Stand einige hervorragende Spiele für Wii, DS und 3DS präsentiert wurden. Und gut, dass wir dort einen Termin hatten. Damit blieben uns mehrere Stunden Warteschlange erspart und wir können euch auf den nächsten Seiten aktuelle Spieleindrücke zu den kommenden Hits schildern. Damit hat sie sich mal wieder gelohnt, die E3 in Los Angeles. Hoffen wir, dass die 2011er-Ausgabe ebenso gut wird! ■

Am Ende der Pressekonferenz demonstrierten 100 Schönheiten den 3DS.

FREMDSCHÄMEN BEI KONAMI

Bei allen E3-Konferenzen gab es kleine Pannen und Patzer, doch nirgends waren diese dichter gesät als bei Konamis Pressekonferenz. Tiefpunkt war ganz klar der Auftritt von Tak Fujii, der das Xbox-Actionspiel **Ninety Nine Nights 2** vorstellte. Er hatte sichtliche Mühe, vom Teleprompter abzulesen, und faselte wirr von „One mirrion troops! Wooooooow!" Fremdschämen pur! Und ihr könnt es auch erleben. Folgt einfach diesem Internet-Link: tinyurl.com/KonamiPK



RANDALE IN DER NACHBARSCHAFT

Just, als wir auswärts zu Abend aßen, sahen wir im Fernsehen live, wie es zwei Straßen von unserem Hotel entfernt Randale gab und bald auch ein Auto brannte. Grund dafür: Das ortsansässige Basketball-Team gewann an diesem Abend gegenüber unserem Hotel im Staples Center die NBA-Playoffs. Da sind wir aber froh, dass es nicht verloren hat. Was wäre dann erst losgewesen?

Wii

VIDEO AUF DVD
E3-SPECIAL

GESPIELT
N-ZONE

SCREEN-INFO

Zur Bebilderung dieses Artikels griffen wir auf offizielles Material von Nintendo zurück. Die Screenshots zeigen **The Legend of Zelda: Skyward Sword** so, wie es auf 480p-fähigen Fernsehern unter Verwendung eines Komponentenkabels aussehen wird. Die Auflösung beträgt 1.600 x 900 Pixel, ist also im 16:9-Breitbildformat gehalten.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

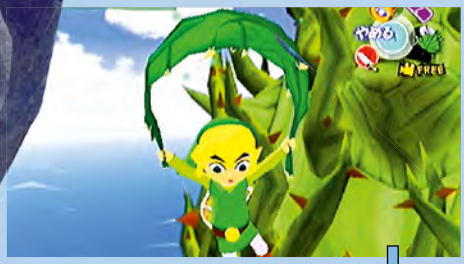
THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Das Schwert ist auch diesmal euer Verbündeter – jetzt reagiert es sogar auf jede eurer Bewegungen! Wir haben das neue Wii-Zelda gespielt.

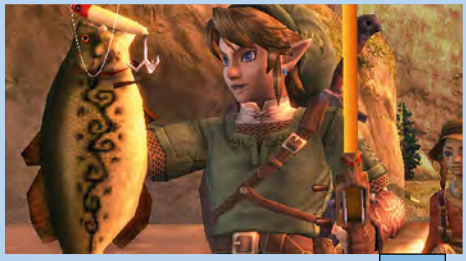
DER NEUE LOOK

Überraschung: Das nächste **Zelda**-Abenteuer beschreitet völlig neue Wege, was die Gestaltung von Spielfigur und Spielwelt betrifft! Anstatt das Charakterdesign aus **Twilight Princess** zu übernehmen, geht die neue Episode einen Schritt zurück. Sie besinnt sich auf den comicartigen Grafikstil aus dem GameCube-Spiel **The Wind Waker**. Das heißt: Link sieht in **Skyward Sword** zwar wie ein Erwachsener aus, aber die Welt, in der er für das Gute kämpft, wirkt eher wie aus einem Trickfilm für Kinder! Folgende Gleichung beschreibt das Aussehen:



Die Comic-Grafik aus **The Wind Waker**

+



die realistische Grafik aus **Twilight Princess**

=

ein guter Mix aus beiden Grafikstilen.

N-ZONE meint: Auch wenn der Look nicht bei allen **Zelda**-Liebhabern gleichermaßen gut ankommen wird, muss man den Desigern großen Mut attestieren. Denn wer sich an die Premiere von **The Wind Waker** erinnert, weiß, wie erbost sich mancher Fan über die vermeintliche „Kinder-Optik“ äußerte. Da Link im neuen Abenteuer allerdings im Gegensatz zu **Wind Waker** erwachsen ist, dürften sich die meisten Zocker mit dem Aussehen arrangieren. Wir tun es, waren beim ersten Anblick aber sehr überrascht.

SCHWERT-SHOWDOWN!

Von einem überraschenden Gameplay der neuen **Zelda**-Episode war im Vorfeld der E3 die Rede. Nun, da wir Links zweites Wii-Abenteuer mit dem Untertitel **Skyward Sword** gespielt haben, können wir festhalten: Als spielerische Revolution im Vergleich zu den bisherigen 3D-**Zelda**-Ablegern haben wir Links Wii-Comeback zwar nicht erlebt, allerdings bringt der MotionPlus-Einsatz – das Zubehör wird zum Spielen unbedingt benötigt! – tatsächlich frischen Wind in die Reihe. Wir schildern euch alle Neuerungen in puncto Steuerung und stellen jeweils den Bezug zum Gameplay her.

A-TASTE: Ihr seid es aus früheren **Zelda**-Spielen gewohnt, alle paar Sekunden auf die A-Taste zu drücken, damit Link einen Purzelbaum ausführt, um schneller vorwärts zu kommen? Dann müsst ihr euch jetzt ein bisschen umstellen: Der Knopfdruck löst neuerdings einen Sprint aus, doch dieser hält nur so lange an, wie die grüne Energieleiste neben Link noch eine gewisse Rest-Ausdauer anzeigt. Dadurch spielt sich **Skyward Sword** wesentlich flotter als **Twilight Princess** – Links deutlich gesteigerte Agilität tut dem Action-Adventure sichtlich gut. Und auf den klassischen Purzelbaum müssen **Zelda**-Kenner ebenfalls nicht verzichten: Er wird jetzt ausgeführt, indem ihr das Nunchuk während eines Sprints schüttelt. Und noch eine Neuerung: Link kann ab sofort hohe Mauern erklimmen: Nähert er sich einer Wand, läuft er diese ein paar Schritte nach oben, hält sich dann an der Oberkante fest, um anschließend drüberzuspringen. So viel Körpereinsatz hat man bei Link lange Zeit nicht mehr gesehen!

PLUS-TASTE: Dass man bestimmte Tasten auf dem Controller zum schnellen Zugriff auf beliebige Ausrüstungsgegenstände belegen kann, war schon in den **Zelda**-Vorgängern so. Auch diesmal fungieren Minus- und Plus-Knöpfe als nützliche Schnellanwahl: So holt Link etwa – wie im Bild rechts gezeigt – Flasche und Karte aus der Tasche.

B-TASTE: Im Bild seht ihr den sogenannten Käfer in Aktion – ein Flugobjekt, das Link kontrollieren kann, um weiter entfernte Objekte einzusammeln oder die Gegend zu erkunden. Der Käfer verhält sich also ähnlich wie die Seemöwen aus dem GameCube-Spiel **The Wind Waker**. Das Item wird mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit häufig für Rätsel genutzt.

MOTIONPLUS-AUFSATZ: Damit die Schwertmanöver präzise erkannt werden, ist das MotionPlus-Zubehör zum Spielen zwingend erforderlich. Nintendo hüllt sich bislang in Schweigen, ob das Zubehör dem Spiel – ebenso wie zum Beispiel bei **Red Steel 2** oder **Wii Sports Resort** – beiliegt oder nicht, aber wir gehen davon aus, dass es unterschiedliche Varianten des Spiels (mit und ohne MotionPlus) geben wird. Das Gameplay scheint sich übrigens recht stark auf horizontale und vertikale Schwertstreiche zu fokussieren. Der Skorpion-Boss, den wir in der E3-Demo plätten durften, erforderte etwa, dass der Spieler darauf achtet, in welcher Position er seine Zangen hält. Entsprechend musste man auch die Wii-Fernbedienung positionieren. Lest dazu den Extrakasten auf der übernächsten Doppelseite.

Links Schwert-Rundumschlag sieht im neuen Abenteuer besser aus denn je. Man sieht aber auch deutlich, wie comicartig Hyrule diesmal aussieht. Ob's den Fans gefällt?

WAS SAGEN MIYAMOTO UND AONUMA?

Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto

N-ZONE saß gemeinsam mit dem Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto (links im Bild), dem Produzenten Eiji Aonuma (rechts) und weiteren Journalisten aus aller Welt am runden Tisch. Dort wurde angeregt über das neue Wii-Epos Skyward Sword geplaudert, außerdem lüfteten die Nintendo-Angestellten sogar ein paar Geheimnisse zur 3DS-Neuauflage von Ocarina of Time. Wir drucken die Diskussion zwischen den Zelda-Entwicklern Miyamoto und Aonuma im Wortlaut ab.

Aonuma: Die Entwicklung von **Skyward Sword** startete mit dem Gameplay im Fokus. Einiges davon hat mit Wii MotionPlus zu tun. Man kann sein Schwert frei bewegen und Items mit einer schnellen Geste praktisch blind auswählen. Außerdem machten wir es schwieriger, sich zu verirren, indem wir die Karte verbessert haben. Achtet beim Anspielen darauf!

Miyamoto: Der Grund, warum Leute immer wieder **Zelda** spielen, ist Spaß. In letzter Zeit fragen immer mehr Leute nach Dungeon-Zahlen, Fakten und Story-Details. Doch wir wollten uns auf das rückbesinnen, was den Spaß an **Zelda** ausmacht. Oft – auch bei unseren bisherigen **Zelda**-Spielen – fängt man die Entwicklung mit einem bestimmten Look im Auge an. Und der kann am Ende gern mal aus verschiedenen Gründen ganz anders sein. Letztes Jahr zeigten wir euch nur ein Artwork. Das Spiel war inhaltlich damals schon ziemlich fortgeschritten. Aber der Look stand noch nicht fest. Es gab wirklich nur dieses eine Artwork. Das Gameplay ist also sehr fortgeschritten und nun seht ihr auch, wie der Look sein wird. Und da die Basis des Spielkonzepts steht, können wir das Spiel jetzt schnell festzurren. Allerdings bin ich mir nicht ganz sicher, ob wir es noch dieses Jahr schaffen. Daher die Ansage, dass es spätestens Anfang 2011 kommt.

Aonuma: Ich würde nun gern über die Story und das Grafikdesign sprechen. Im Trailer sieht man ja diese Szene, in der Link in die Wolken springt. Wer hat das gesehen? *(alle Journalisten im Raum mel-*

WO IST DER HYRULE-HYPE?

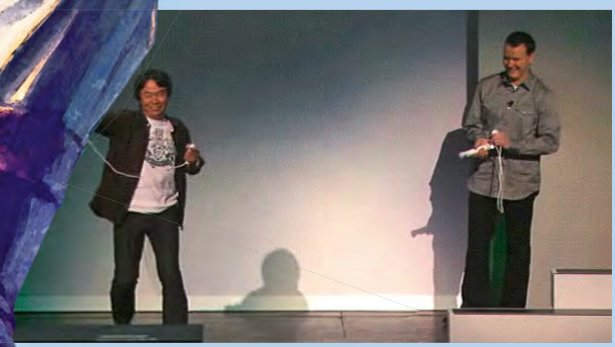
Nach der Ankündigung von Skyward Sword haben wir uns in zahlreichen Foren umgesehen, um herauszufinden, wie gut Links Abenteuer bei den Fans ankommt. Die verblüffende Erkenntnis: Der 3DS und seine Spiele sowie die Rückkehr von Donkey Kong werden viel inniger herbeigesehnt. Wir nennen Gründe, warum Skyward Sword dezent im Schatten der übrigen E3-Hits stand.

DER SPÄTE TERMIN: Das neue Wii-**Zelda** kommt erst im nächsten Jahr in den Handel. Erfahrungsgemäß freuen sich die Fans immer zuerst auf die Spiele, die in Kürze erscheinen.

DER NACHFOLGER-STATUS: Schon allein die Tatsache, dass es sich bei **Skyward Sword** bereits um das zweite **Zelda**-Abenteuer für die Wii handelt – das Spin-off **Link's Crossbow Training** mal beiseite gelassen –, ist es für viele Zocker nicht mehr so spannend. Das Konsolendebüt einer Serie kommt beim Publikum immer besser an. Das ist traditionell so.

DIE GLÜCKLOSE PRÄSENTATION: Als Shigeru Miyamoto während der E3-Pressekonferenz das neue Wii-**Zelda** präsentierte, wollte irgendwie nichts so richtig funktionieren. Denn die große Anzahl an Laptops und Handys im Saal störte die Verbindung zwischen Wii-Fernbedienung und Sensorleiste. Auch wenn Miyamoto nichts dafür kann, bleiben solche Eindrücke haften.

DER GRAFIKSTIL: Als auf der E3 2009 ein Artwork mit einem sehr düster dargestellten Link gezeigt wurde, vermuteten viele Fans, die neue Wii-Episode könnte erwachsener und realistischer daherkommen. Auch Aussagen von Entwicklern, das **Zelda**-Team werde durch **Monster Hunter Tri** und dessen Grafikpracht unter Druck gesetzt, ließen etwas anderes erwarten. Denn das krasse Gegenteil ist eingetreten: Das Spiel sieht viel niedlicher aus als **Twilight Princess**.



den sich) Das ist ein wichtiger Punkt. Link wurde in einem Land geboren, das über den Wolken schwebt. Das mag spannend klingen, doch für Link ist es normal und gewohnt. Doch eines Tages erfährt er, dass es eine Welt unter den Wolken gibt. Diese Welt wird von bösen Mächten beherrscht und ist gefährlich. Und Link wird gezwungen, sich dahin zu begeben und immer wieder zwischen dort und der Himmelswelt zu pendeln. Was ihn da hintreibt, sagen wir schon im Titel, es ist das Skyward Sword. Es kann seine Form verändern, um Link zu helfen. Okay, um ehrlich zu sein: Es wird am Ende zum Masterschwert werden! Der Himmel ist übrigens ein wichtiges Thema für das Spiel. In der Demo sieht man riesige Wolken, die die Szenerie überschatten. Und da legten wir Wert drauf, weshalb wir auch zu unserem Grafikstil fanden. Wie finden Sie den, Herr Miyamoto?

Miyamoto: Sehr gut, er brauchte nur einen Anlauf, um durchgewunken zu werden. Er ist sehr eigenwillig. Ich bin ein großer Fan impressionistischer Kunst und das hatte auch Einfluss auf meine Entscheidung. Wenn man sich mal den Himmel und die Wolken anschaut, wird man viele Parallelen finden. Außerdem haben wir dank Wii MotionPlus nun Gegner, bei denen man wirklich darauf achten muss, wo sich deren Schwachstellen auftun und wie man sie trifft. Da hilft es enorm, solche etwas überzeichneten Gegner und Charaktere zu haben. Und das haben wir meiner Meinung nach prima geschafft.

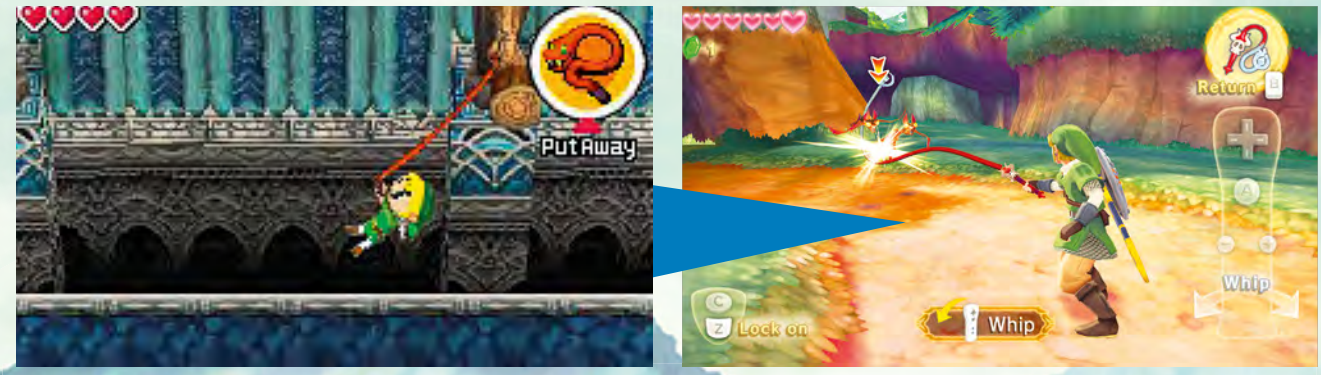
Aonuma: Es gibt noch viel zu tun und am Ende werden wir zu einer schönen Harmonie zwischen allen Spielelementen finden.

Miyamoto: Abgesehen von Gameplay und der Grafik versuchen wir außerdem, etwas am Spielverlauf zu ändern. Man geht also nicht immer nur durch Dungeons und findet neue Items. Und wir haben jetzt diese zwei Welten. Da fällt uns einiges ein und wie ihr bei der Demo bemerkt habt, fehlen da noch zahlreiche Items. Es wird also weitere Überraschungen geben. Mr. Aonuma ist übrigens eines der Opfer von **Ocarina of Time**. Ich zwang ihn damals dazu, daran mitzuarbeiten, und habe ihm damit ein kleines Trauma verpasst. Wollen Sie drüber reden?

Aonuma: Der Wassertempel. Wer von euch fand den knüppelhart? *(alle melden sich, zudem stellt sich Gelächter im Saal ein)* Ich habe die letzten zehn Jahre mit diesem Trauma gelebt. Nun haben wir den 3DS und **Ocarina of Time**. Mit Touchscreen. Also: Damals war es extrem nervig, die Eisenstiefel an- und auszuziehen. Furchtbar! Und ich gelobe, dass das auf dem 3DS sehr viel bequemer funktionieren wird.

Miyamoto: Die Frage ist halt, wie man vom Schwert zum Item wechselt. Möglichst bequem und schnell. Das ist ein wichtiges Thema für beide **Zelda**-Games! Es ist beim Wii-Spiel natürlich etwas ungewohnt, mit dem B-Knopf auszusuchen und mit A zu benutzen, aber irgendwann macht es „klick!“ und wird sehr einfach. Und mit dem Zeiger hatten wir oftmals das Problem, dass Leute den Zielcursor aus dem Bild verloren haben. Daher setzen wir auf Wii MotionPlus. Da ist es egal, ob ihr genau auf den Bildschirm zeigt, und es funktioniert dennoch sehr präzise. Außerdem kann der Pointer leicht gestört werden. Auf der E3 ist er daher abgestellt. In der fertigen Version nutzen wir beide Techniken für maximale Präzision beim Zielen. *(Das Gespräch endet an dieser Stelle und der Trailer wird gezeigt.)*

Zelda-Produzent Eiji Aonuma



Die Peitsche aus **Spirit Tracks** (links) kommt auch bei **Skyward Sword** (rechts) zum Einsatz. Jetzt macht Link einen auf Indiana Jones. Schwingt zum Peitschen mit der Wii-FB!

Schon anhand der Bilder lässt sich erahnen, wie elegant die Lichteffekte in Bewegung aussehen. Wir können euch versichern: Der Look ist in sich absolut stimmig.

EIN WAHRHAFT BOMBIGES VERGNÜGEN!

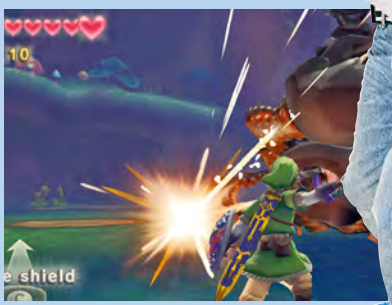
Werfen oder rollen? Wie ihr die Bombe zur Explosion bringt, wird einzig und allein dadurch bestimmt, wie ihr beim Abwurf die Wii-Fernbedienung haltet. Wir finden: So intuitiv war es noch nie, Links Ausrüstung zu benutzen. Die Steuerung von **Twilight Princess** wirkt heute dagegen wie ein lauer Kompromiss zwischen klassischer Tastensteuerung und den Wii-Kontrollmöglichkeiten. Bleibt zu hoffen, dass Aonuma und Miyamoto ihr Versprechen halten und den Fokus des neuen **Zelda** auf Spielspaß setzen – denn die Devise der Entwickler lautet, dass der Schwierigkeitsgrad weder zu leicht noch zu schwer sein soll. Stattdessen haben sich die klugen Köpfe hinter der **Zelda**-Serie vorgenommen, es dem Spieler leichter zu machen, kreativ zu sein (!) und die Lösung eines Rätsels zu erkennen.

EIN EPISCHER ZWISCHENBOSS

Wie es sich für ein gutes Zelda gehört, demonstrieren die Endgegner-Schlachten eindrucksvoll, wie die technischen Möglichkeiten des MotionPlus-Adapters für spielerische Zwecke eingesetzt werden.

ERSTE KAMPFPHASE: Seht ihr die Scheren des Skorpions? Sie sind nicht nur zu dessen Verteidigung gedacht, sondern offenbaren den wunden Punkt dieses Endbosses. Ihr rotes Leuchten verrät, dass er euch bald angreift. Sobald sie wieder blau glühen, bieten die Scheren eine optimale Angriffsfläche für Links Schwert. Doch die Gliedmaßen sind so geformt, dass die Hiebwaffe nur dann versenkt werden kann, wenn Link im richtigen Winkel zuschlägt. Das heißt im Klartext, dass ihr die Wii-FB immer exakt so halten müsst, dass sie ihr Ziel korrekt trifft. Und das ist gar nicht so leicht, wie es sich anhört. Schlagt dem Bösewicht beide Scheren weg!

ZWEITE KAMPFPHASE: Da ihr eure Gegner, wie in allen **Zelda**-Spielen seit **Ocarina of Time**, weiterhin anvisieren könnt, verliert ihr die Scheren des Skorpions nie aus den Augen. Selbst wenn ihr kurz nach hinten lauft, um frische Energie (in Form von Herzen) einzusammeln, habt ihr den Widerling stets im Fokus. Mitten im Gefecht kann es übrigens passieren, dass euch der Skorpion mit seinen Greifzangen packt und in die Luft hebt. Dann gilt es, euch mit schnellen Schüttelbewegungen von Wii-Fernbedienung und Nunchuk aus den Fängen des Skorpions zu befreien. Man mag von solchen Einlagen halten, was man will, aber zu dieser Spielszene passen sie definitiv! Ziel der zweiten Phase ist es, den Skorpion weiter mit dem Schwert zu bearbeiten. Aber Vorsicht, er attackiert euch jetzt noch aggressiver als zuvor!



DRITTE KAMPFPHASE: Euer Angriffsziel ist jetzt der Kopf des Skorpions. Versenkt euer Schwert im Schädel des Untiers, um es damit endgültig außer Gefecht zu setzen! Nach einer Weile geht ihr als Sieger aus dem Kampf hervor. Herzlichen Glückwunsch, der Kampf ist endlich vorüber!

VORTEIL DURCH MOTIONPLUS?

Wäre das neue Zelda auch ohne den MotionPlus-Aufsatz möglich gewesen? Wir sagen vehement „Nein!“ und begründen unseren Standpunkt.

DER NEIGUNGSWINKEL:
Der Winkel, mit dem Link auf seine Gegner mit dem Schwert einschlägt, wird per MotionPlus-Zubehör exakt gemessen. Das war beim Vorgänger **Twilight Princess**, der nur auf die Verwendung der „nackten“ Wii-Fernbedienung setzte, noch nicht möglich. Damals wurde ein Fuchteln mit der Wii-Fernbedienung lediglich als Ersatz für das Drücken der B-Taste erkannt, was der direkte Vergleich mit der GameCube-Version beweist. Man kann also definitiv sagen, dass MotionPlus das Gefühl, mittendrin zu sein, stark intensiviert, da auch die Gegner unterschiedlich auf eure Hiebe reagieren. Eine Pflanze, die ihr Maul seitwärts aufsperrt, kann zum Beispiel bloß mit der entsprechenden Vertikal-Attacke unschädlich gemacht werden.

DAS RINGMENÜ:
Wer **Secret of Mana** gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an das Ringmenü, in dem man seine Items und Manöver auswählte. Ein ähnliches Menü kommt auch bei **Skyward Sword** zum Einsatz. Haltet ihr B gedrückt, so öffnet sich ein neues Fenster, in dem man den gewünschten Ausrüstungsgegenstand auswählt. Benutzen lässt dieser sich dann allerdings nur mit dem A-Button. Daran muss man sich erst einmal gewöhnen, wie Aonuma richtig bemerkte, aber das geht sehr schnell.

ES GIBT NUR EINEN HAKEN:
Wie schon die MotionPlus-exklusiven Spiele **Red Steel 2** und **Wii Sports Resort** erfordert auch **Zelda: Skyward Sword** eine vorherige Kalibrierung. So wies uns das Spiel darauf hin, die Fernbedienung samt MotionPlus für wenige Sekunden auf eine ebene Fläche zu legen, damit die Ausgangslage des Zubehörs korrekt gemessen wird. Das ist sicherlich ein verschmerzbarer (und äußerst kurzer) Aufwand, den wir keineswegs als störend empfinden – aber nur, solange wir den Adapter nicht alle paar Minuten neu kalibrieren müssen! Das würde das Hyrule-Abenteuer unnötig unterbrechen und den Spielablauf deutlich verlangsamen.

Na also! Dieser Gegner beweist, dass es im Spiel nicht immer kunterbunt zugeht.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Dieses Schwert stammt aus Meisterhand!“

Schon jetzt ist absehbar, dass **Skyward Sword** in puncto Einfallsreichtum und Steuerungs-Raffinesse an die bisherigen **Zelda**-Episoden heranreicht. Allerdings ließ während der E3 das große **Zelda**-Fieber noch auf sich warten. In zu weiter Ferne liegt der Veröffentlichungstermin, zu frisch ist Links letztes Abenteuer. Aber das neue Wii-Epos glänzt schon jetzt durch eine präzisere und schnellere Steuerung als beim Vorgänger (wie ging es früher bloß ohne Sprinttaste?), clevere Bosskämpfe und neue Gegenstände im Inventar. Dass Miyamoto den Spielspaß bei der Entwicklung in den Fokus rückte, kann für uns nur von Vorteil sein!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Obacht! Diese Typen sehen nicht aus, als ob gut Kirschen mit ihnen essen wäre.

Das erinnert fast schon an ein Schlümpfe-Spiel. Man achte auf die Pilzhäuser!

Wii

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos offiziellem E3-Presse-Material und scheinen das Spiel originalgetreu darzustellen.

Genre: Sport | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

MARIO SPORTS MIX

Text | Anne Schmiedl

Nicht nur etwas für die Sportskanonen unter euch: Mario und seine Freunde verleihen vier klassischen Disziplinen ein ganz neues Flair.

Nachdem Nintendo vor Kurzem bereits mit **Wii Party** ein Mehrspieler-Game für die Heimkonsole angekündigt hatte, setzte man nun auf der E3 noch einen drauf und enthüllte den Titel **Mario Sports Mix**. Ist dieses Game der ultimative Multiplayer-Spaß für alle Fans des pfiffigen Klempners und seiner Freunde? Wir fassen für euch die wichtigsten Fakten zusammen.

Vier verschiedene Spiele

Das Wort Mix im Titel deutet es schon an: **Mario Sports Mix** enthält nicht nur eine Disziplin, sondern umfasst gleich vier Sportarten: Volleyball, Basketball, Eishockey und Dodgeball (ähnlich dem deutschen Völkerball). Die Regeln der jeweiligen Sportarten bleiben zwar erhalten, doch das Game ist natürlich nicht umsonst ein **Mario**-Titel – die Eigenheiten des Pilzkönigreichs und seiner Einwohner nehmen deutlichen Einfluss auf die verschiedenen Disziplinen. So gibt es eine Vielzahl verschiedener Items, mit denen ihr euch den Weg zum Sieg erleichtert – oder euren Mitspielern das Leben schwer macht. Ihr sammelt Koopa-Panzer und schleudert sie euren Widersachern entgegen oder schnappt euch kleine Pilze, die den Spielball schrumpfen. Wenn ihr zum Beispiel beim Volleyball einen so verkleinerten Ball über das Netz schmettert, ist es für euren Geg-

Auf die Plätze, fertig, los: Sich Münzen zu schnappen ist äußerst wichtig – die goldenen Taler sorgen für einen Bonus, der eure Punktzahl bei geglückten Treffern erhöht.

Das reinste Chaos: Hier den Überblick zu behalten ist schwer, denn neben dem eigentlichen Spiel müsst ihr auch auf Gimmicks wie Pilze oder Koopa-Panzer achten.

Vier Sportarten: **Mario Sports Mix** wird neben Basketball, Volleyball und Eishockey auch das hier abgebildete Dodge-Ball enthalten, eine Art Völkerball.

Abwechslungsreich: Die verschiedenen Stages haben jeweils ganz unterschiedliche Eigenarten.

Vorsicht, Spezialattacke: Jede Figur hat einen besonderen Move, der zwar nicht unaufhaltbar ist, aber dennoch den Gegenspieler in ziemliche Bedrängnis bringt.

ner äußerst schwierig, diesen anzunehmen.

Spannende Gimmicks

Auch Münzen sind auf den unterschiedlichen Spielfeldern verteilt – ihr solltet sie euch auf keinen Fall entgehen lassen! Sammelt ihr die wertvollen Goldtaler fleißig ein, so zahlt sich das aus: Wenn ihr eine bestimmte Anzahl davon auf eurem Konto habt, erhaltet ihr Punkte und bekommt so bei erzielten Toren oder Körben einen zusätzlichen Bonus. Darüber hinaus spendiert Nintendo jeder spielbaren Figur einen ganz besonderen, individuellen Move, der für die Gegner kaum zu stoppen ist. Mario schleudert zum Beispiel gefährliche Feuerbälle, während die Attacke von Prinzessin Peach typischerweise eher lieblich ausfällt. Insgesamt fühlt sich **Mario Sports Mix** mehr wie ein Party- als wie ein Sportspiel an. Gerade deswegen steht naturgemäß das Zocken mit Freunden im Mittelpunkt: Das Spiel gibt euch in jeder der vier Disziplinen die Möglichkeit, entweder kooperativ mit euren Mitspielern zusammen zu spielen oder in einem 2-gegen-2-Match gegeneinander anzutreten. ■

Alte Bekannte: Auch wenn Nintendo noch nicht die komplette Riege der spielbaren Figuren enthüllt hat, verraten die Screenshots zumindest schon einige der Charaktere.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Ein Game auch für Sport-Muffel“

Mario Sports Mix könnte ein richtiger Knaller werden! Wem macht es keinen Spaß, seinem Mitspieler beim Basketball genau in dem Moment, in dem er zum Dunk ansetzt, einen geschleuderten Koopa-Panzer entgegenzusenden und so die erhofften Punkte in allerletzter Sekunde doch noch zu verhindern? Genau das macht das Game auch zum potenziellen Mehrspieler-Hit: Die typischen Gimmicks der **Mario**-Spiele und die altbekannten Figuren sorgen in den verschiedenen Sport-Disziplinen für jede Menge Fun und bringen massig gute Laune.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Trotz simpler Seitenperspektive wirkt das Spiel äußerst lebhaft. Die vielen Hintergrund-Objekte, so wie hier das wankende Bananenschiff, bringen das Dschungelgefühl super rüber!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2010

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Screenshots stammen von Nintendos Pressedatenbank und entsprechen in Bildqualität und Auflösung exakt unseren Spieleindrücken. Die Bilder sind also ungeschönt und bilden **Donkey Kong Country Returns** originalgetreu ab.

Text | Christoph Kraus

Der Kult-Kong meldet sich mit geschwellter Brust zurück: Die glorreiche Country-Serie wird fortgesetzt – und sie ist actionreicher denn je!

Es gibt drei Dinge, die ein Mensch in seinem Leben getan haben muss: ein Haus bauen, einen Baum pflanzen und **Donkey Kong Country** mit 101 % durchzocken! Die dreiteilige Super-Nintendo-Reihe mit dem Kong-Chaos-Clan gehört zu den kniffligsten, aber auch besten Jump & Runs, die man kriegen kann. Dass Nintendo nach 14 Jahren Pause die Serie mit **Donkey Kong Country Returns** fortsetzt, hätte nie jemand zu träumen gewagt. Noch in der N-ZONE 03/2010 bezeichneten wir die Wahrscheinlichkeit, dass Donkey zu seiner Stärke von einst zurückfindet, tatsächlich als „gering". Falsch gedacht!

Der Dschungel groovt!

Ausgerechnet die Retro Studios, die Schöpfer der **Metroid Prime**-Trilogie für GameCube und Wii, sind für das affige Comeback verantwortlich. Damit dürfte der Affen-Aufguss im Dschungel nicht nach hinten losgehen, denn mit durchschnittlichen 94 Prozent Spielspaßwertung gehört Samus' Abenteuer zu den am besten bewerteten Spielen überhaupt! Schwappt die Genialität der Entwickler auch auf das Kong-Universum über? Wir können euch nach ausführlicher Erkundung der Demoabschnitte, die auf der Videospielmesse E3 gezeigt wurden, versichern: **Donkey Kong Country Returns** könnte auch **Donkey Kong Country 4** heißen, so liebevoll haben die Retro Studios das Flair der SNES-Trilogie eingefangen! Zwar konnten wir in den Levels noch keine Kremlings entdecken – quasi das Gegenstück zu den Gumbas aus **Super Mario Bros.** –, aber wir hoffen doch sehr, dass die Dumpfbacken im weiteren Spielverlauf noch auftauchen werden. Von Bananenstauden und explosiven Fässern bis hin zu den legendären K-O-N-G-Buchstaben (die euch bei erfolgreichem Einsammeln ein Extraleben bescheren) und der superben Steuerung ist alles dabei, was ein **Country**-Abenteuer auszeichnet! Als Spielfiguren werden wie im allerersten Teil Donkey und Diddy in Erscheinung treten – von Dixie und Kiddy war weit und breit keine Spur. Doch wie spielt sich die Affensause eigentlich?

Romantisches Abendrot: Wer ist von diesem Anblick nicht gerührt? Neu ist übrigens, dass jeder Affe eine Energieanzeige hat (links oben).

Es ist gar nicht so leicht, diesen Käfer zu plätten. Sebastian hat es auf der E3 trotzdem geschafft, aber erst mit der richtigen Taktik.

Eine Loren-Fahrt, die ist lustig: Was auf dem Super Nintendo schon gut funktioniert hat, sorgt auch auf der Wii für schweißtreibende Spielminuten. Es kommt hier alleine darauf an, zur richtigen Zeit den Knopf zum Absprung zu drücken. So rettet ihr die beiden Affen vor dem Sturz ins Aus. Die Effekte sehen schon jetzt super aus.

Die Huckepack-Kongs

Die größte Überraschung vorneweg: Anders als bei den Vorgängern steuern Solospieler diesmal ausschließlich Donkey Kong. Das Zerschmettern eines DK-Fasses sorgt lediglich dafür, dass sich der smarte Diddy auf Donkeys Rücken festkrallt und die beiden im Huckepack den Dschungel unsicher machen. Doch der Kleine ist seinem dicken Weggefährten eine große Hilfe, denn Diddy trägt einen Raketenrucksack auf seinem Rücken, der es dem Team erlaubt, kurzzeitig durch die Luft zu schweben. Spielen aber zwei Spieler gleichzeitig an der Wii, flitzen die beiden Kongs unabhängig voneinander durch den Level. Dann erinnert das Spiel an **New Super Mario Bros. Wii**, lediglich mit dem Unterschied, dass **Donkey Kong Country Returns** nur zu zweit spielbar ist. Eine Kuriosität am Rande: Eines der drei Gebiete, die wir auf der E3 absolvierten, war eine liebevolle Neuinterpretation des Levels „Dschungel-Fieber" aus dem ersten Teil. Der zweite Abschnitt katapultierte uns in eine Höhle. Dort befanden wir uns in einer Lore, die sich von selbst fortbewegte, und wichen nicht nur herannahenden Feinden aus, sondern mussten auch im richtigen Augenblick springen, um auf der Schiene und nicht im Aus zu landen. Die Steuerung fühlte sich in den ersten Spielminuten zwar etwas ungewohnt an, aber die Präzision ist auch weiterhin sehr hoch. Die obligatorischen Schütteleinlagen gibt's auch, aber erstens wohldosiert und zweitens sauber umgesetzt: Schnelle Rüttler von Wii-Fernbedienung und Nunchuk lassen Donkey Kong seine berühmt-berüchtigte Klatschattacke ausführen. So werden Gegner in der Nähe unschädlich gemacht. Der dritte Level war ein Bosskampf. Dort legten wir uns mit einem stacheligen Riesenkäfer an. Der Miesepeter gab erst mit der richtigen Taktik klein bei, als wir ihn mit gezielten Schlägen auf seinen Rücken attackierten. Ein einfaches Gefecht sieht anders aus – ein Anzeichen darauf, dass der Schwierigkeitsgrad wohl abermals recht hoch sein wird.

Wurde Rare hintergangen?

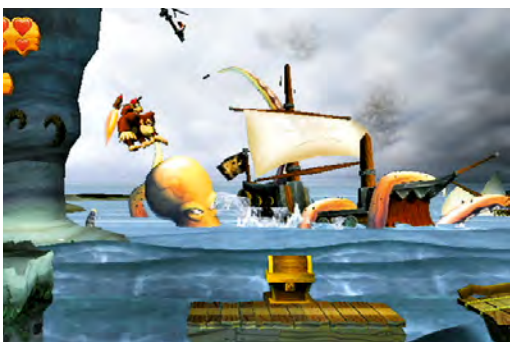
Bleibt die Frage, ob es eine gute Entscheidung war, Rareware nicht mehr an der Entwicklung des Spiels zu beteiligen. Wir meinen: ja! **Donkey Kong 64** und **Banjo-Tooie** – die letzten N64-Jump&Runs der **Donkey Kong Country**-Macher – haben beim Sammelaspekt deutlich übertrieben. Statt sich aufs Gameplay zu konzentrieren, wurden die Spieler mit dutzenden Münzen, Melonen, Bananen, Orangen, Eiern, Musiknoten, Puzzleteilen und anderem Krimskrams überfordert. Gerade deshalb finden wir den Wandel von der dritten Dimension in ein reines 2D-Hüpfspiel so gekonnt: Jeder Zocker findet sich sofort im Kong-Universum zurecht, auch ohne komplexe Einweisungen in den Spielablauf. Und die technische Ähnlichkeit zu **Donkey Kong Jungle Beat** (das einst mit Bongo-Trommel für den GameCube ausgeliefert und jüngst unter der Marke „New Play Control!" für die Wii veröffentlicht wurde) bürgt für opulente Grafik. Wer jetzt noch meckert, er habe den Sammelwahnsinn von einst als passend empfunden, dem sei versichert: Neben allerhand regulären Münzen haben die Retro Studios auch spezielle Bananenmünzen im Dschungel versteckt. Die Talerjagd geht also weiter. Da laust uns der Affe! ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Mein Messe-Highlight ist in guten Händen!"

Ich hätte meinen Hintern darauf verwettet, dass Donkey weiterhin ein Schattendasein fristet: hier mal eine Gastrolle in **Mario Kart**, dort mal ein Auftritt in einer Minispielsammlung. Stattdessen bringt **Donkey Kong Country Returns** den Dschungel mächtig zum Beben! Dass die fähigen Retro Studios für DKs glorreiches Comeback verantwortlich sind, lässt erahnen: Der in Vergessenheit geratene Jump&Run-Star von einst ist für Nintendo immer noch exorbitant wichtig! Das Koop-Gameplay hat uns auf der E3 überzeugt, auch die Rückbesinnung auf 2D-Hüpferei tut dem Kong-Clan gut. Ich frage mich nur: Wo sind bloß all die Kremlings hin?

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10



Immer was los: Man beachte die Vielfalt an Manövern, die Donkey und Diddy draufhaben. Erst lassen sie sich als lebendige Kanonenkugel durch den Dschungel schießen (links), dann fliegen sie per Raketenrucksack durch den Level (Mitte) und zu guter Letzt hangeln sie sich an Lianen zur nächsten Herausforderung (rechts). Da ist also immer was los!

Willkommen im All: Sonics Abenteuer spielt in Dr. Eggmans Vergnügungspark.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Sonic Team | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Ende 2010

SONIC COLOURS

Text | Anne Schmiedl

Macht euch bereit für ein galaktisch gutes Abenteuer mit dem rasenden Igel Sonic!

SCREEN-INFO

Die hier abgebildeten Screenshots wurden uns von Sega zur Verfügung gestellt. Nach einem ersten Blick auf das Spiel konnten wir feststellen, dass sie der Originalgrafik entsprechen und nicht nachträglich geschönt sind.

Es ist so weit: Der schnellste Igel der Welt startet ab Ende des Jahres in sein neuestes Abenteuer auf Wii und DS. Wir haben das Jump & Run im Münchener Igel-Quartier für euch angespielt und verraten euch nun, ob sich das Warten auf **Sonic Colours** lohnt!

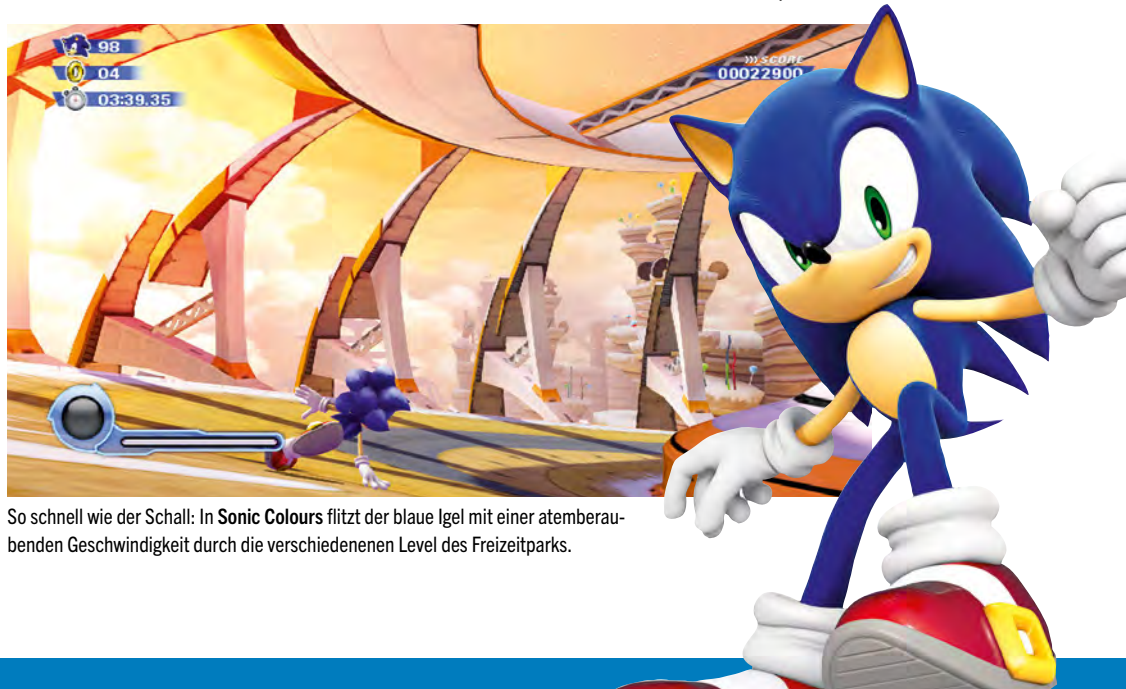
Auf ins All!

Hoch über Sonics Heimatplaneten kreist seit kurzer Zeit ein äußerst mysteriöser Vergnügungspark im Weltall. Doch was auf den ersten Blick nach Spaß und Freizeit klingt, ist in Wirklichkeit weit weniger erfreulich: Denn hinter alledem steckt Sonics durchtriebener Erzfeind, der fiese Dr. Eggman. Dieser hat sich mal wieder einen teuflischen Plan einfallen lassen und hält in seinem Freizeitpark Mitglieder einer außerirdischen Rasse, die sogenannten Wisp, gefangen. Die kunterbunten Aliens besitzen eine spezielle, farbenreiche Energie, die der bösartige Wissenschaftler für seine unlauteren Zwecke nutzen will – doch hier kommt unser Held Sonic ins Spiel. Der blitzschnelle Igel duldet solche üblen Machenschaften natürlich nicht und macht sich deswegen in Windeseile auf den Weg ins All, um dort die hilflosen Gefangenen zu befreien. Schon kurz nach seiner Ankunft in besagtem Vergnügungspark bemerkt Sonic, dass auch er die Macht der Außerirdischen nutzen kann – allerdings setzt er sie nicht für eigennützige Zwecke ein, sondern um den eingesperrten Wisp zur Freiheit zu verhelfen.

Neue Kräfte

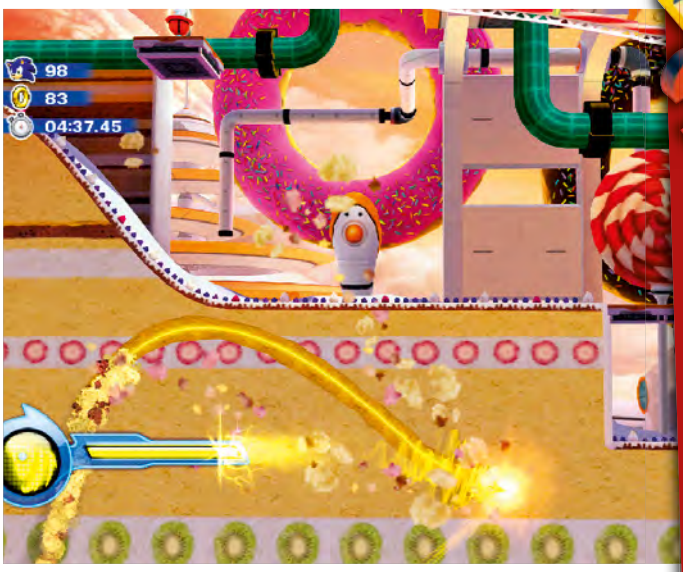
Das Spielprinzip orientiert sich an den Vorgängern: In gewohnter Manier saust Held Sonic nahe der Lichtgeschwindigkeit durch verschiedene Levels und sammelt dabei goldene Ringe und allerhand andere Items ein. Adrenalin-Junkies kommen dabei auf jeden Fall voll auf ihre Kosten: Denn die Schnelligkeit, die der blaue Igel in seinem neuesten Abenteuer an den Tag legt, ist nahezu überirdisch! Trotz der rasanten Spielmechanik ist die

Weitläufige Areale: In der DS-Version spielt ihr auf beiden Bildschirmen.



So schnell wie der Schall: In **Sonic Colours** flitzt der blaue Igel mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit durch die verschiedenenen Level des Freizeitparks.

Opulente Grafik: Ein Blick auf die liebevoll designten Hintergründe lohnt sich allemal.



Bunt: Die Anzeige links unten zeigt an, wie lange Sonic die Wisp-Power nutzen kann.

Steuerung keinesfalls überfordernd oder ungenau – ganz im Gegenteil, **Sonic Colours** steuert sich so intuitiv, dass man schon innerhalb weniger Minuten völlig in den Spielfluss eintaucht. Mit der außerirdischen Rasse der Wisp und ihrer Farb-Energie erhält das Jump & Run eine frische Spielidee im Vergleich zu den Vorgängern. Denn jedes der kunterbunten Aliens besitzt eine andere, farbenreiche Macht, die Sonic im Verlauf seines Abenteuers auf verschiedene Weise nutzt. Sammelt ihr einen weißen Wisp ein, erhält Sonic zum Beispiel einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Boost, ein gelber Wisp dagegen macht es dem Igel möglich, sich in den Untergrund zu bohren, um dort neue Wege und Items zu entdecken. Eine Anzeigenleiste links unten im Bild zeigt dabei an, wie lange euch die Kraft des jeweiligen Außerirdischen zur Verfügung steht – ist diese leer, muss sich Sonic wieder auf seine eigenen Fähigkeiten verlassen.

Farbenlehre auf Wii und DS

Fans des furchtlosen Igels werden ab Ende 2010 jede Menge zu tun haben – denn **Sonic Colours** wird sowohl für Nintendos Heimkonsole als auch für den Handheld erscheinen. Retro-Fans kommen dabei übrigens voll auf ihre Kosten, denn auf der Wii kombiniert **Sonic Colours** klassische 2D-Abschnitte mit modernen 3D-Elementen. Aufgrund der galaktischen Geschwindigkeit des rasenden Igels sind die einzelnen Levels zwar relativ schnell durchgespielt, doch wer wirklich alle Gegenstände einsammeln will, ist trotzdem ewig an die Konsole gefesselt: Denn neben dem offensichtlichen Weg durch einen Level birgt jeder Bereich eine Vielzahl von versteckten Pfaden und geheimen Items, die es zu entdecken gilt. Auch die DS-Version des Abenteuers bietet Spielern mit Erkundungsdrang genügend Möglichkeiten, diesen auszuleben, da sie beide Bildschirme des Nintendo DS ausnutzt. So ergeben sich weitläufige Areale, die euch auf der Jagd nach Ringen und versteckten Items stundenlang an den Bildschirm fesseln. Die Steuerung auf dem DS nutzt zum großen Teil die Knöpfe und nur zu einem sehr geringen Anteil die Touchscreen-Steuerung. Insgesamt ist sie zwar einen Tick weniger eingängig als die Bedienung auf der Heimkonsole, geht dem Spieler allerdings trotzdem nach einer Weile in Fleisch und Blut über.

Detailverliebt

Die Entwickler haben sich Mühe gegeben und **Sonic Colours** einen Look spendiert, der perfekt zu Sonic passt. Die Gestaltung der Abschnitte im neuesten Ableger der Reihe ist kunterbunt und dabei äußerst abwechslungsreich – kein Wunder, schließlich jagt der Igel auf seiner Rettungsmission durch einen Vergnügungspark. Auf dem Weg durch die verschiedenen Bereiche findet sich somit eine Vielzahl von unterschiedlichen Orten: Eine palmengeschmückte tropische Welt ist im Spiel ebenso vertreten wie ein Areal, das aus Torten, Hamburgern und Zuckerstangen besteht. Liebevolle Details versüßen dabei zusätzlich den Spielgenuss: Ihr bohrt euch mit der gelben Wisp-Power durch mit Orangenstückchen garnierte Kuchenböden oder sprengt Popcorn, indem ihr Sonic hindurchrasen lasst. ■

Feurig: In der DS-Version nutzt Sonic die flammende Farb-Power des roten Wisp, um bestimmte Wege zu eröffnen und seine Sprungfähigkeiten zu verbessern.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Farbenfroh und rasant, so mag ich Sonic!“

Sonics neuestes Abenteuer macht Lust auf mehr: Besonders das ausgefeilte Level-Design mit seinen witzigen Details hat es mir total angetan. Ich kann kaum darauf warten, Ende des Jahres auf ausführliche Erkundungstour in Dr. Eggmans galaktischem Vergnügungspark zu gehen und dabei die fiesen Machenschaften des Bösewichtes zu vereiteln. Dabei ist das neue Abenteuer des blauen Igels äußerst rasant geraten und bietet eine Menge Abwechslung: Allein die geheimen Pfade und versteckten Items, die es sowohl auf der Wii als auch auf dem DS zu entdecken gilt, sorgen für große Langzeitmotivation!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Screenshots haben wir selbst mit der Vorschau-Version des Spiels angefertigt. Möglicherweise wird die Spielgrafik bis zur finalen Version noch etwas aufpoliert, allzu große Veränderungen erwarten wir aber nicht mehr.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Snapdragon Games | **Hersteller:** Pixonauts | **Termin:** 11. August 2010

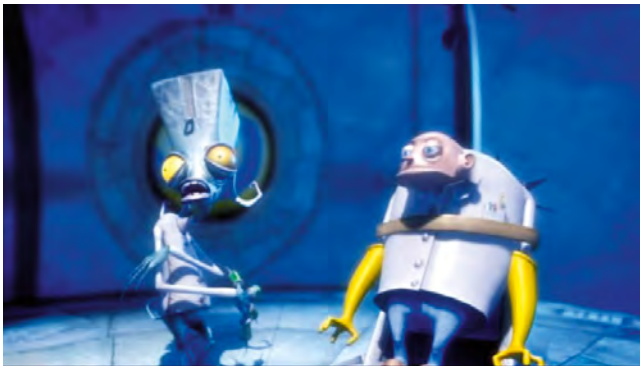
THE KORE GANG
INVASION DER INNER-IRDISCHEN

Text | Christina Kalka

Eine neuer Stern am Jump&Run-Himmel?

Fast sieben Jahre ist es her, da sollte **The Kore Gang** ursprünglich erscheinen – allerdings für die erste Xbox. Das eigentlich vielversprechende Projekt wurde nach viel Hin und Her und massiven Problemen bei der Entwicklung jedoch gecancelt und landete tief unten in irgendeiner dunklen Schublade. Dort lag es eine Weile – um genau zu sein ein halbes Jahrzehnt –, bis jemand die verrückte Geschichte ans Tageslicht holte. Bahn frei für ein paar Teenager und einen Hund, die zusammen in einem multifunktionalen Roboteranzug eine ganze Armee fieser, unterirdischer Unruhestifter aufmischen! Heute nähert sich der Titel nun tatsächlich langsam, aber sicher seiner Fertigstellung – und hat das Potenzial, ein richtiger Jump&Run-Knaller zu werden. Mit einem Mix aus weitläufigen Levels und umfangreichen Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen, gewürzt mit sammelbaren Gegenständen und einer bunten Schar verrückter Widersacher, erinnert **The Kore Gang** entfernt an Genre-Klassiker wie **Banjo-Kazooie**. Doch es bringt gleichzeitig einen unverkennbar individuellen Stil mit, der sich schon in den ersten Spielminuten als echter Augenschmaus und Angriff auf die Lachmuskeln erweist.

Im Spiel steuert ihr die Charaktere Pixie, Madboy und Rex in einem hochmodernen Kampfanzug, der „Kore-Suit“, durch 30 knallbunte, sauber designte Levels. Ziel ist es, den berühmten, wenn auch irgendwie schrulligen Professor Samuelson vor den oberfiesen Krank-Brüdern zu retten. Bei diesen handelt es sich um drei bizarre Bewohner des Erdinneren, die davon besessen sind, mit einem gigantischen Bohrer an die Oberfläche zu dringen und das Reich der Menschen zu erobern. Die Schurken haben sogar alle anderen Untergrundbewohner versklavt und zwingen sie mit Waffengewalt und einer ganzen Propagandamaschinerie, an dem irrwitzigen Projekt mitzuarbeiten! In eurem Kampf gegen das Böse aus der Tiefe erlernt ihr immer neue Fähigkeiten für euren Kore-Anzug, der sich übrigens immer individuell an den jeweils aktiven Charakter anpasst. So ist Pixies Version des Kampfanzugs schneller und wendiger und verfügt über spitze Kletterarme, während Hund Rex mit dem technischen Wunderwerk seine naturgegeben scharfen Sinne weiter verbessern kann. Madboy hingegen ist der Mann fürs Grobe: Er haut richtig zu und kann später sogar Geschosse abwehren.



Teuflisch: Die skrupellosen Krank-Brüder haben den berühmten Professor Samuelson entführt und zwingen ihn, ihnen bei ihren Welteroberungsplänen zu helfen.

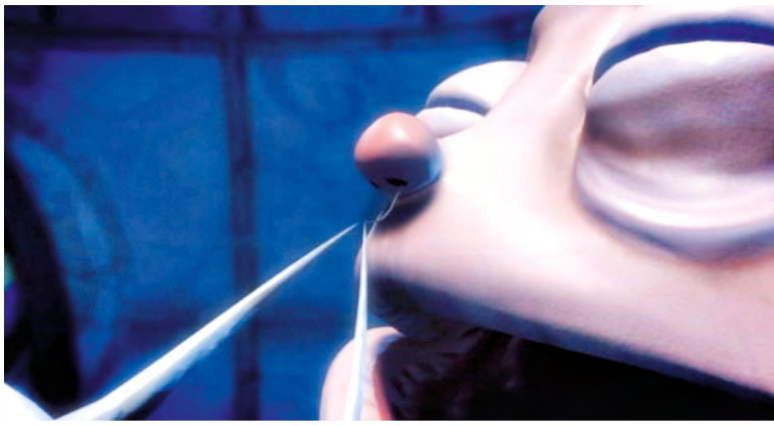
Mächtig: Mit Madboy am Steuer gibt es für eure Feinde so richtig eins auf die Mütze. Das kleine Großmaul mit den Stahlfäusten betätigt außerdem Schalter für euch.

Bequem: Manchmal tragen euch nette Transporttiere von Level zu Level. Roboter-Affen zum Beispiel – oder fette fliegende Fische. Irgendwie verrückt? Ach was!

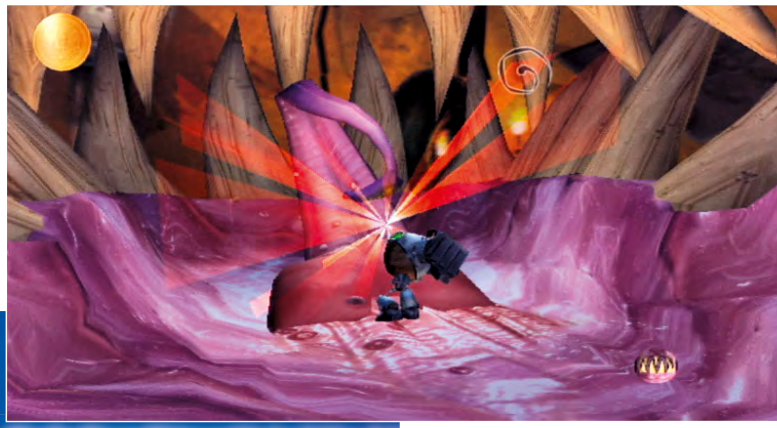
Dynamisch: Die zahllosen Hüpfpassagen meistert ihr am besten mit Pixie, deren Kore-Suit-Ausstattung euch schnell und wendig macht. Und bloß nicht fallen!

Abgefahrene Charaktere

Nicht nur die Story des knallig bunten Hüpf-Abenteuers ist ultrawitzig, auch sämtliche Bewohner der Spielwelt selbst versprühen durch die Bank einen bizarren Charme der ganz eigenen Art. Egal ob die taffe Heldin Pixie ihre persönlichen Kletterarme am Kore-Roboter zur behänden Flucht vor fiesen Schlägertypen benutzt oder ihr etwas größenwahnsinniger Mitstreiter Madboy mithilfe seiner stahlharten Fäuste einen Haufen aufdringlicher Wildschweine umhaut, bevor diese ihn mit ihrem Mageninhalt (!) übergießen: Sämtliche Pro- und Antagonisten bringen ihre exzentrischen Charakterzüge auf unglaublich sympathisch-schräge Weise rüber. Ganz besonders die Krank-Brüder, die absoluten Oberschurken der Kore-Welt, präsentieren sich derart abgedreht, dass ihr oft nur mit offenem Mund auf den Bildschirm starren werdet: Jeder der drei Möchtegern-Welteroberer hat nicht nur ein anderes, ziemlich befremdlich anmutendes Faible für seltsame Dinge wie von Dreirädern gezogene Kanonen und die Folterung von Gefangenen durch das Herausziehen ihrer Nasenhaare (!!). Außerdem leitet jeder der Fieslinge seinen Auftritt durch skurrile Gesangs- und Tanzeinlagen ein, bei denen garantiert kein Auge trocken bleibt. Es ist einfach zu abgefahren, wenn der Endgegner erst einmal anfängt, sein Waffenarsenal lautstark zu besingen, anstatt es einfach einzusetzen! Der geniale Humor von **The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen** lebt dabei zu einem großen Teil auch von der super umgesetzten Sprachausgabe: Sämtliche Dialoge des Spiels sind vertont, die Stimmen der Figuren passen dabei wunderbar und verleihen ihnen zusätzlich Charakter. ■



Gruselig: Wusstet ihr, dass man wunderbar Informationen von Gefangenen erpressen kann, indem man ihnen die Nasenhaare einzeln herausrupft? Autsch!



Glitschig: Oft verschlägt es euch in dem Spiel an die befremdlichsten Orte. Hier haut ihr eine Zunge windelweich, damit ihr Besitzer euch ausspuckt.

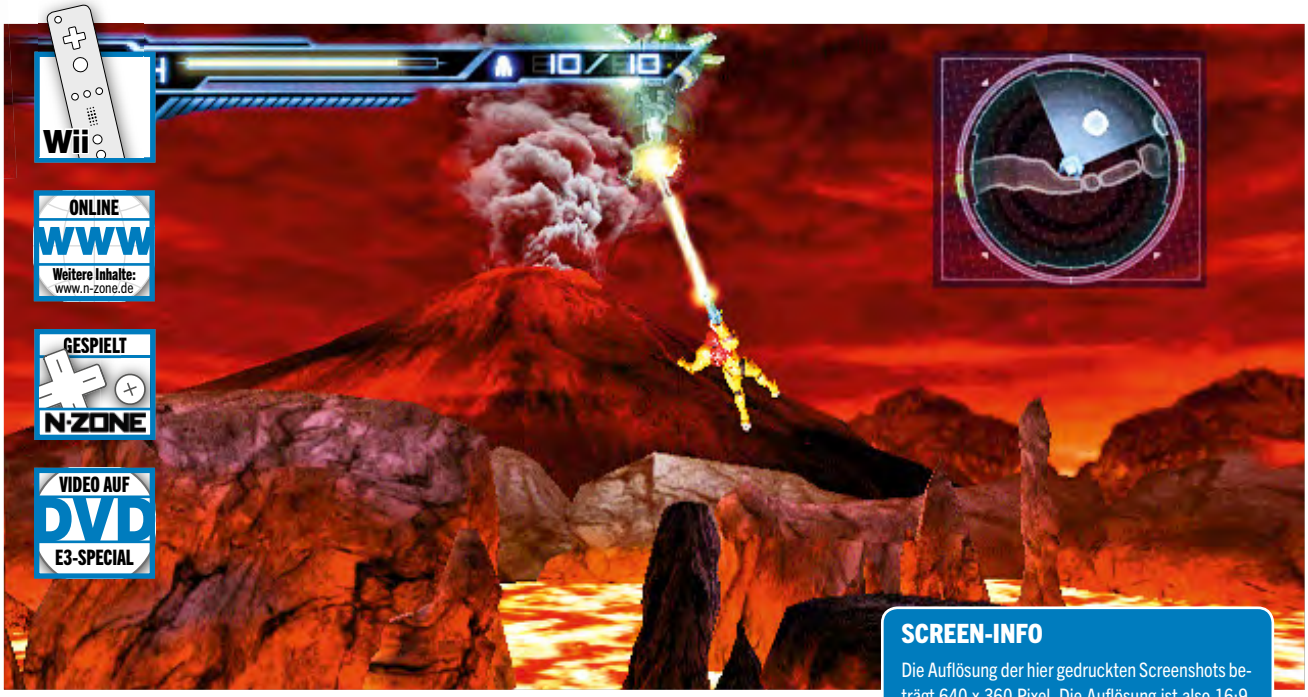
Exzentrisch: Die Gegner, mit denen ihr es zu tun bekommt, sind meistens etwas eigen – und manchmal auch vollkommen durchgeknallt.

MEINUNG ● CHRISTINA KALKA

„Was lange währt, wird endlich …“

… genial! Einfach genial. **The Kore Gang** hat mir von der ersten Spielminute an sehr viel Spaß gemacht und mich durchgängig so begeistert, dass ich am liebsten noch stundenlang weitergespielt hätte. Der Humor ist einfach klasse, die Charaktere liebevoll in Szene gesetzt und die Grafik wirkt sauber und gewissenhaft gestaltet. Auch die Spielmechanik funktioniert, die Steuerung geht angenehm von der Hand – nur an der noch etwas hakeligen Kameraführung sollte noch gearbeitet werden. Ansonsten rechne ich mir für diesen Titel eine strahlende Zukunft aus und wage zu behaupten: **The Kore Gang** hat das Zeug zu einem echten Hit!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

VIDEO AUF
DVD
E3-SPECIAL

Sehen wir hier den isländischen Vulkan Eyjafjallajökull im Hintergrund? Samus hangelt sich zum Krater empor.

SCREEN-INFO

Die Auflösung der hier gedruckten Screenshots beträgt 640 x 360 Pixel. Die Auflösung ist also 16:9. Zweifel an der Echtheit bestehen nicht, unsere Spieleindrücke decken sich mit der Bildqualität.

Genre: Action | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 3. Quartal 2010

METROID: OTHER M

Text | Christoph Kraus

Kommt hier das vielleicht beste **Metroid**-Abenteuer aller Zeiten?

Es ist vollbracht: **Metroid: Other M** ist fertiggestellt und wartet nur noch auf seine Auslieferung. Schon Ende August ist Samus Arans Wii-Comeback in den USA erhältlich – wenige Wochen später geht's auch hierzulande los. Wir tippen auf den September als Samus' Startschuss-Monat ins neue **Metroid**-Universum.

Super Metroid als Aufhänger

Und das Wichtigste: Nach unseren Spieleindrücken auf der E3 ist definitiv davon auszugehen, dass das Comeback den Serienvorgängern ebenbürtig sein wird! Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es nicht nur zur selben Zeit spielt wie die Handlung von **Super Metroid**, sondern dass sich auch das Gameplay an den Super-Nintendo-Meilenstein von 1994 anlehnt. Ihr erkundet die Gegend mit quer gehaltener Fernbedienung und ballert mit der 1-Taste – von Zeit zu Zeit wechselt ihr in die Ich-Perspektive, indem ihr die Wii-FB auf den Bildschirm richtet. Das Umschalten zwischen beiden Steuerungsarten mag zwar anfangs ungewohnt anmuten, aber man gewöhnt sich an das schnelle Manöver. Aus der Ego-Ansicht lassen sich die Gegner einfach durch Draufzeigen mit dem Wii-Pointer unter Beschuss nehmen – ganz in der Tradition der **Metroid Prime**-Trilogie. Erstaunt hat uns in der gezeigten Demo die Vielfalt an Umgebungen, die Samus bereist. Ob Vulkanhöhlen, der Dschungel oder traditionelle Innenareale – die Welt, durch die ihr während eurer Weltraum-Odyssee spaziert, sieht immer anders aus. Wir hatten die Befürchtung, **Other M** könnte zu geradlinig aufgebaut sein und daher an Atmosphäre verlieren, aber die Skepsis war unbegründet: Zahlreiche Abzweigungen, verschlossene Türen, Morphball-spezifische Geheimgänge und etliche Überraschungen im Spielablauf deuten auf ein abwechslungsreiches Abenteuer hin. Somit stehen schon jetzt drei Sieger fest: Team Ninja, weil sie das Spielgefühl der Serie mit neuen Ideen in eine neue Dimension hieven, die Retro Studios, weil sie jetzt für **Donkey Kong Country Returns** einen freien Kopf haben, und letztlich wir, die **Metroid**-Spieler, weil **Other M** geballte Action verspricht! ■

Bei der Gestaltung der Bäume hat sich Team Ninja nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Sonst sieht **Other M** hübsch aus.

Die Wechsel in die Ich-Perspektive fühlen sich nur in den ersten Minuten ungewohnt an. Schnell hat man den Dreh raus.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Jetzt kann überhaupt nichts mehr schiefgehen!"

Ich erwarte ein grafisch opulentes Abenteuer mit einer Steuerung, an die man sich erst einmal gewöhnen muss. Ist das aber geschehen, fesselt die Atmosphäre ungemein. Dank gelegentlicher Wechsel in die Ego-Perspektive erinnert **Other M** stellenweise an die **Prime**-Trilogie. Und dieser Vergleich ist in jeder Hinsicht schmeichelhaft gemeint!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Wii

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO
Die Bilder zeigen Spielegrafik und stammen aus den Abschnitten, die wir auf der E3 zocken konnten.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Int. Studios | **Termin:** Ende 2010

DISNEY MICKY EPIC

Text | Sebastian Stange

Eine bekannte Maus schickt sich an, Mario Konkurrenz zu machen!

Warren Spector ist eine Legende. Der Macher der **Wing Commander**-Reihe, , der **Thief**-Spiele, von **System Shock** und **Deus Ex** – allesamt grandiose PC-Titel – steht für Qualität. Seine Spielwelten sind atmosphärisch, faszinierend und überraschend. Daher ist es spannend, dass Spector nun an einem Spiel mit Micky Maus in der Hauptrolle arbeitet. Und was wir davon auf der E3 sehen und spielen durften, wirkte clever und unterhaltsam.

Drei Spiele in einem

Sein neues Wii-Abenteuer versetzt Micky in eine Welt voller vergessener Cartoons, die obendrein von einer bösen Macht bedroht wird. Noch dazu ist Micky irgendwie Schuld an der Misere. Zeit also, zu Farbe und Verdünner zu greifen! Diese zwei Elemente sind zentral für den Spielverlauf in **Micky Epic**. Mit Verdünner könnt ihr Gegner oder Gegenstände löschen. Mit Farbe malt ihr neue Objekte in die Spielwelt. Immer wieder müsst ihr also Teile der Spielwelt ausradieren, um neue Wege, versteckte Objekte und kleine Geheimnisse freizulegen. Und immer wieder malt ihr euch neue Plattformen oder repariert Schäden in der Umgebung. Je nachdem, welche Taktik ihr bevorzugt, entwickelt Micky verschiedene Charakterzüge. Entweder freundlich und hilfsbereit oder aber verbissen und eigensinnig. Einen bösen Micky wird es nicht geben, darauf legte Spector großen Wert: „Im Grunde ist Micky ein guter, treuherziger Kerl und echter Freund!“

Micky vs. Mario

Auf der E3 waren drei sehr unterschiedliche Abschnitte spielbar. Ein Actionlevel voller Gegner auf einer Totenschädel-Insel, ein belebter Abschnitt voller Cartoon-Charaktere, die Aufträge und Infos für euch haben, und ein 2D-Hüpfspiel-Abschnitt im Look des Micky-Klassikers **Steamboat Willie**. Die Grafik wirkte hübsch und detailreich, viele Areale waren jedoch arg düster. Wir hoffen, es folgen noch fröhlichere Abschnitte. **Super Mario Galaxy 2** zeigt, dass „knallbunt“ nicht sofort „Kinderkram“ bedeutet. Generell erinnert **Disney Micky Epic** stark an Marios All-Abenteuer. Die vielen verschiedenartigen Levels, eine einzigartige Spielmechanik, ein charismatischer, weltbekannter Hauptcharakter und eine recht ähnliche Steuerung machen Micky zum neuen Mario-Konkurrenten. Ob er das Zeug dazu hat, zeigt sich Ende des Jahres. Dann erscheint **Disney Micky Epic** bei uns. ■

Die 2D-Hüpfspiel-Abschnitte haben extrem viel Charme.

Hier seht ihr Gus. Der Gnom ist euer treuer Begleiter im Spiel.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Die Entwickler wollen nicht nur schnelle Kohle machen!“

Ich staune, wie viel Überlegungen und wie viel Herzblut in **Micky Epic** stecken. Die Entwickler wollen nicht einfach nur ein paar schnelle Euros mit einer bekannten Marke machen, sondern das beste Micky-Videospiel aller Zeiten. Ob das gelingt, kann ich bislang noch nicht beurteilen. Aber ich liebe jetzt schon den Stil der Zeichentrick-Zwischensequenzen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder kommen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen.

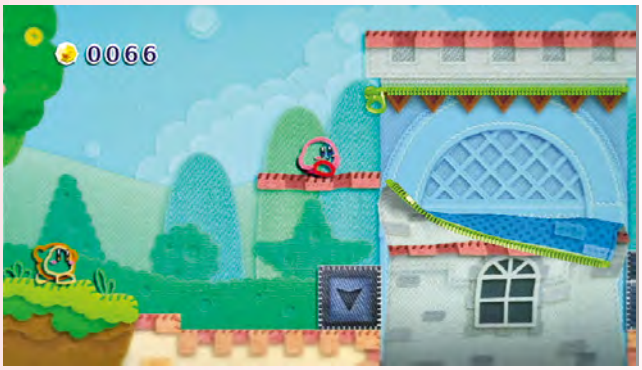
Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Good-Feel | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

KIRBY'S EPIC YARN

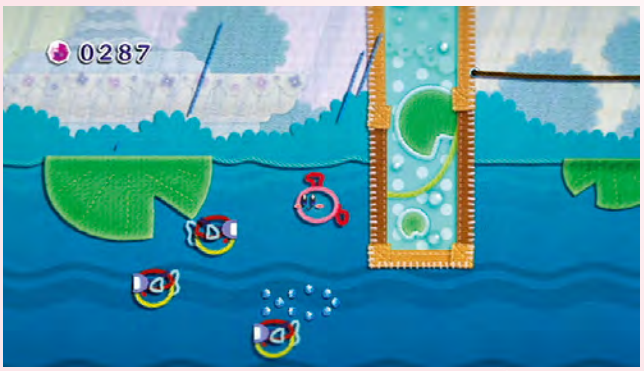
Text | Anne Schmiedl

So habt ihr den rosa Knubbel noch nie erlebt!

Kirby hatte schon lange keinen Auftritt mehr auf einer Heimkonsole, das letzte richtige Jump & Run mit dem quirligen Kugel-Held in der Hauptrolle erschien praktisch vor einer Ewigkeit – genauer gesagt im Juni 2001 für das Nintendo 64. Nun ist es aber so weit, nach **Kirby 64: The Crystal Shards** dürfen sich Fans des Hüpfballs endlich auf ein neues Abenteuer freuen, denn schon im Herbst dieses Jahres erscheint **Kirby's Epic Yarn**!



Innovativ: Kirby zieht zum Beispiel Reißverschlüsse auf und öffnet so neue Bereiche.



Unten im Meer: Wollfäden sind äußerst flexibel – hier ist Kirby als U-Boot unterwegs.

Faszinierendes Design

Die ungewöhnliche Grafik des Games sticht sofort ins Auge: Das Spiel ist durchweg in einer 2D-Ansicht dargestellt und Kirby besteht aus bunten Wollfäden, die sich vor einem aus Stoffstücken zusammengesetzten Hintergrund bewegen. Klingt erst mal schräg, sieht im Game allerdings fantastisch aus. Aber das Design ist nicht nur äußerst kreativ, nein, es wirkt sich auch direkt auf das Gameplay aus. Findet ihr im Game zum Beispiel einen Reißverschluss, kann Kirby diesen öffnen und somit neue, hinter einer Lage Stoff versteckte Bereiche freilegen. Oder ihr zieht an einem Faden und rafft somit eine Textillage und damit auch einen Abschnitt des Spiels vor euch: So meistert ihr Hindernisse, etwa sonst nicht zu überwindende Schluchten. Doch nicht nur der Hintergrund bietet verschiedene Möglichkeiten zur Manipulation, auch der pummelige Protagonist des Spiels ist aufgrund seiner Garn-Konsistenz äußerst vielfältig einsetzbar.

Wolliger Held

Kirby war ja schon in seinen vorherigen Abenteuern ein wahres Multitalent, das seine Gegner aufsaugte, um ihre speziellen Fähigkeiten zu absorbieren. Doch in **Kirby's Epic Yarn** ist das Repertoire der pinken Kugel noch einmal gehörig gewachsen: Er verändert ständig seine Gestalt und wird zum Beispiel beim Rennen zu einem Auto, im Wasser zu einem U-Boot und manchmal sogar zu einem kunterbunten UFO. Doch damit nicht genug: **Kirby's Epic Yarn** bietet euch auch die Möglichkeit, das gesamte Spiel im Koop-Modus mit einem Freund durchzuspielen, und macht dann noch einmal so viel Spaß. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Kirbys neues Spiel macht Lust auf mehr!"

Der englische Titel **Epic Yarn** bedeutet so viel wie „episches Garn" – und genau das wird auch geboten: eine durch und durch stimmig konstruierte Welt im kunterbunten Knuddel-Look mit verschiedenen Stoffen und Fäden. Auch das Spielprinzip verspricht dem Namen gerecht zu werden und sah schon bei unserem ersten, kurzen Blick „episch" gut aus!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Alle Screenshots auf dieser Seite stammen vom Hersteller Activision. Dieser hat die Bilder offensichtlich direkt von den Entwicklern bekommen, denn die Auflösung deckt sich mit der Leistungsfähigkeit der Wii-Hardware.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Herbst 2010

GOLDENEYE 007

Text | Christoph Kraus

Es gibt Filme, die werden im Lauf der Zeit immer besser. Dieser Bond-Streifen gehört definitiv dazu!

GoldenEye mag schon fast als Bond-Filmklassiker gelten. Dabei steht Pierce Brosnans erster Auftritt als Geheimagent im Auftrag Ihrer Majestät bei 007-Kennern selbst 14 Jahre nach der Erstaufführung so hoch im Kurs, dass Activision der Geschichte eine Neuauflage spendiert. Und das Beste daran ist: Die Versoftung von **GoldenEye 007** entsteht exklusiv für Wii! Die Befürchtungen, der Hersteller könnte sich mit der Umsetzung nur halbherzig befassen, sollen damit also wohl zerstreut werden.

Von Brosnan keine Spur

Anders als erwartet steuert ihr diesmal allerdings nicht Mister Brosnan durch Sankt Petersburg und weitere Originalschauplätze aus dem Film, sondern Daniel Craig. Diese Entscheidung könnte bei einigen Fans für Verärgerung sorgen – schließlich verkörpern die beiden Schauspieler ganz andere Persönlichkeiten –, aber dazu muss man wissen, dass Entwickler Eurocom auch in puncto Story viele Neuheiten einbringt. Und Craig diente bei der Entstehung des Spiels nicht nur als optische Vorlage für die Hauptfigur, sondern auch als Synchronsprecher während der Missionen und in den Zwischensequenzen. Die sind abermals packend inszeniert und leiten nahtlos ins Spiel über – elegant! Auch die spielerischen Freiheiten überzeugten uns beim Anspielen: So kann man entweder schleichend die Areale betreten oder mit wehenden Fahnen in die Gebiete stürmen. Je nachdem, für welche Methode man sich entscheidet, soll sich der Spielverlauf entsprechend verändern. Selbst wenn man von den Wachen erkannt wurde, kann man diese immer noch ausschalten, ehe sie den Alarmknopf erreichen. Präzises Vorgehen ist also Pflicht!

Mehrspieler-Wahnsinn

Activision verspricht Mehrspielerkämpfe mit bis zu acht Leuten gleichzeitig (auch online per Wi-Fi Connection), außerdem Splitscreen-Gefechte zu viert. Wir durften schon einige Abschnitte darin ausprobieren und hatten eine Menge Spaß. Der verrückte Koreaner Oddjob aus **Goldfinger**, den wir spielten, hat übrigens eine äußerst amüsante Spezialfähigkeit: Er kann seinen Hut als Waffe benutzen, um Gegner mit einem einzigen Treffer zu erlegen. Die Tatsache, dass es weitere solcher Spielfiguren geben wird – sowohl bekannte Geheimagenten als auch Bösewichte –, macht uns schon jetzt gespannt auf weitere Eindrücke aus **GoldenEye 007**. Das Spiel soll übrigens in zwei Auflagen in den Handel kommen: als herkömmliches Wii-Spiel und zusammen mit einem extrem bulligen Wii-Zapper, der sich an die brachial anmutenden Schießeisen anlehnt, mit denen Bond oft hantiert. Das Spiel erscheint auch für Nintendo DS – entwickelt von n-Space, den Machern von **Geist** (GameCube) und den mobilen **Call of Duty**-Ablegern. ■

Die Spielszenen verheißen Action wie am Fließband. Aber so kennen (und lieben) wir Geheimagent Bond bekanntlich!

Die Gesichtszüge der Soldaten sehen richtig gut aus und die Waffen glänzen durch zahlreiche Details. So muss das sein!

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ob Daniel Craig oder Pierce Brosnan, das ist mir schnurz."

Die Neuinterpretation des Filmklassikers **GoldenEye** besticht durch hohen Produktionswert. So wirken etwa Daniel Craig und Julie Dench, die Schauspieler aus dem Kinostreifen, als Synchronsprecher mit. Auch die Entwickler sind keine Unbekannten: Eurocom lieferte zum Beispiel den N64-Shooter **Die Welt ist nicht genug** ab. Wertung damals: 92!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus LucasArts' offiziellem Pressematerial und sind höher aufgelöst, als es die Wii darstellen kann. Dennoch vermitteln sie annähernd, wie das fertige Spiel aussehen könnte.

Genre: Action | **Entwickler:** Red Fly Studio | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 26. Oktober 2010

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Text | Anne Schmiedl

Ist die Macht mit LucasArts' neuestem Star-Wars-Game?

Das **Star Wars**-Universum ist praktisch eine ganz eigene Welt. Die neuen Filme sowie die dazugehörigen Spiele konnten viele der Fans der Original-Trilogie nicht ganz überzeugen, da die Atmosphäre und das Flair einfach nicht mit denen der alten Kinostreifen mithalten konnten. Ist das auch bei **Star Wars: The Force Unleashed 2** so? Wir haben einen ersten Blick auf das Game geworfen.

Ein bekannter Protagonist

Die Story von **Star Wars: The Force Unleashed 2** knüpft praktisch direkt am ersten Teil an und nimmt die Handlung des Vorgängers wieder auf. Das Spiel ist zeitlich erneut zwischen den Filmen **Episode 3: Die Rache der Sith** und **Episode 4: Eine neue Hoffnung** angesiedelt und beleuchtet die Ereignisse, über die zuvor trotz der zahlreichen Romane und Comics zum **Star Wars**-Universum relativ wenig bekannt war. Erneut schlüpft der Spieler in die Rolle des Protagonisten des ersten Teils, Galen Marek – auch Starkiller genannt –, und erlebt dessen Geschichte weiter. Im Vorgänger hatte Darth Vader ihn zu seinem heimlichen Schüler gemacht, um ihn als eine Art Werkzeug im Kampf gegen die letzten überlebenden Jedi und für seine Intrigen gegen den Imperator einzusetzen. Am Ende des ersten Teils starb Galen zwar, da Vader auf seine Dienste nicht verzichten wollte, klonte ihn aber. Dabei geht etwas gehörig schief, denn der neue Starkiller hat Visionen aus seinem früheren Leben und beginnt sich deswegen seinem Auftraggeber zu widersetzen. Der dunkle Lord lässt sich das natürlich nicht gefallen und setzt somit zu Beginn von **Star Wars: The Force Unleashed 2** alles daran, seinen ehemaligen Schüler aus der Welt zu schaffen. Es bleibt bei einem misslungenen Versuch, denn Galen befreit sich – und schwört nun erbitterte Rache an seinem ehemaligen Meister.

Lichtschwert-Kämpfe

Während Protagonist Galen Marek in **Star Wars: The Force Unleashed** nur mit einem Lichtschwert bewaffnet war, schwingt er nun gleich zwei der leuchtenden Waffen und behauptet sich so im Nahkampf gegen eine schier endlose Anzahl von Feinden. Wo das nicht ausreicht, bedient er sich der Macht, um **Star Wars**-typische Feinde, zum Beispiel Sturmtruppen, in Schach zu halten. Welches Repertoire die Fähigkeiten des Jedi genau umfassen werden, bleibt allerdings noch abzuwarten. ■

Möge die Macht mit dir sein: Spezielle Fähigkeiten erlauben es dem Jedi, seine Gegner in die Luft zu schleudern.

Mächtig: Protagonist Galen Marek muss sich mit den unterschiedlichsten Feinden auseinandersetzen.

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Dieses Spiel, nichts Neues es wird, junger Padawan!"

Betrachtet man das bisher veröffentlichte Pressematerial, so kristallisiert sich heraus, dass uns wohl eine solide Fortsetzung des ersten Teils erwartet. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger neue Kräfte, mehr Original-**Star Wars**-Flair und eine etwas längere Spieldauer bieten – dann könnte das Game ein guter Kauf werden.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49 Games | **Hersteller:** dtp Entertainment AG | **Termin:** 30. Juli 2010

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

SCREEN-INFO

Alle Bilder auf dieser Seite stammen vom Hersteller und zeigen die Wii-Fassung des Spiels. Die Screenshots wurden offenbar aus der Engine übernommen, daher ist die Auflösung dezent höher als sie letztlich sein wird.

Text | Lukas Schmid

Es müssen nicht immer Miis sein: Summer Challenge lädt zum sportlichen Wettkampf im realistischen Setting!

2012 finden in London die nächsten Olympischen Sommerspiele statt. Konsolen-Sportler müssen allerdings nicht mehr so lange warten, denn sie dürfen sich auch in diesem Jahr auf die Jagd nach Medaillen und Highscores machen: **Summer Challenge: Athletics Tournament**, der Nachfolger zu **Summer Athletics** und **Summer Athletics 2009**, enthält knapp 20 verschiedene Sportarten, unterteilt in acht Oberkategorien.

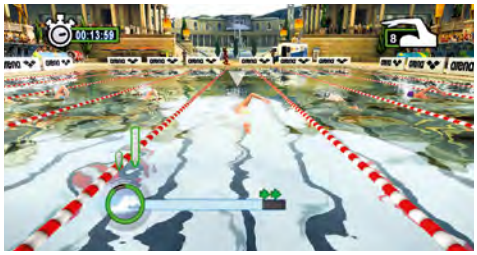
Sportmix mit guter Steuerung

Wie schon bei den Vorgängern achten die Entwickler darauf, dass die verschiedenen Steuerungsarten Sinn haben und nicht in wilde Schüttel-Orgien ausarten. Beim Bogenschießen etwa kommt es auf Präzision und richtiges Timing an, ebenso beim Turmspringen, Trampolinspringen und bei den verschiedenen Sprung- und Wurfdisziplinen. Auch beim Fechten könnt ihr euren Kontrahenten nur bezwingen, wenn ihr geschickt agiert und im richtigen Moment reagiert. Andere Sportarten wie Schwimmen und Laufen erfordern zwar auch eure Wackel-Künste, bilden jedoch eher die Ausnahme. Ab und zu ist auch schlichtes Knöpfchen-Drücken gefragt. Wir hoffen, dass die Steuerung tadellos funktioniert, denn das ist gerade bei einem Sportspiel enorm wichtig. Da die Entwickler aber bereits Routine haben, sind wir bei **Summer Challenge** optimistisch.

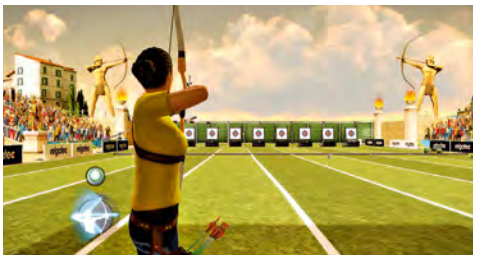
Es geht auch ohne Mario & Co.

Anders als viele andere Genre-Vertreter verzichtet **Summer Challenge** auf die Einbindung von Miis und auch Mario und Konsorten bekommen keinen Auftritt spendiert: Hier dürft ihr mit menschenähnlichen Spielfiguren zum Wettkampf antreten, was angesichts der zahlreichen Wii-Sportspiele mit Comic-Charakteren eine nette Abwechslung darstellt. Auch dass bei den meisten Aufgaben bis zu vier Spieler gleichzeitig per Splitscreen ihr Können unter Beweis stellen, ist erfreulich. Auf einen Online-Modus wurde hingegen verzichtet. ■

Beim Speerwurf wird die Wii-FB wie ein Speer gehalten.



Ausdauer ist angesagt, um beim Schwimmen zu gewinnen.



Bogenschießen verlangt einiges an Geschick und Präzision.

Disziplinen wie das Fechten nutzen die Fähigkeiten der Wii-FB.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Die Sportarten sehen allesamt gut umgesetzt aus.“

Die Entwickler von 49 Games haben bereits mir den beiden Vorgängern bewiesen, dass sie gute Sportspiele mit intelligenter Steuerung entwickeln können. Wenn alles glatt läuft, dürfte **Summer Challenge** ebenso qualitativ hochwertig ausfallen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

ROCK BAND 3

Revolutioniert Rock Band 3 das Musikspiel-Genre?

Text | Anne Schmiedl

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Harmonix |
Hersteller: Electronic Arts **Termin:** 4. November 2010

Fans von Musikspielen sollten sich dieses Game unbedingt vormerken, denn **Rock Band 3** bietet einige Veränderungen im Vergleich zu den bisherigen Vertretern des Genres. So habt ihr erstmals die Möglichkeit, auf einem Keyboard in die Tasten zu hauen, womit sich die Riege der spielbaren Instrumente auf insgesamt vier verschiedene Geräte erweitert: Gitarre, Bass, Schlagzeug und eben das Keyboard. Auch Freunde des Gesangs kommen nicht zu kurz, denn bis zu drei Stimmakrobaten können per Mikrofon gleichzeitig im Spielgeschehen mitmischen. Damit bei der Liedauswahl nicht zu schnell Langeweile aufkommt, werden die Entwickler bis zum Erscheinungstermin des Titels neben den 83 Songs des Spiels zusätzlich 2.000 Lieder zum Download im **Rock Band**-Netzwerk bereitstellen. Doch nun zu der Neuerung des Spiels, die euch von den Socken hauen wird: **Rock Band 3** wird das Musizieren mit noch realistischeren Eingabegeräten erlauben. Wie gut das Ganze tatsächlich funktioniert, bleibt abzuwarten. Doch die Idee, auf fast echten Gitarren zu klimpern, hat auf jeden Fall Hit-Potenzial. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Die Neuerungen machen das Game zum potenziellen Hit!“

Rock Band 3 bringt frischen Wind ins Musikspiel-Genre: Die Idee, auf fast realen Instrumenten zu musizieren, ist einfach genial! Auch das Keyboard als neues Instrument verspricht jede Menge zusätzlichen Spielspaß im Vergleich zur Konkurrenz.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

DRIVER SAN FRANCISCO

Bahn frei für erste Details zum Action-Rennspiel-Mix!

Text | Christina Kalka

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Ubisoft |
Hersteller: Ubisoft | **Termin:** November 2010

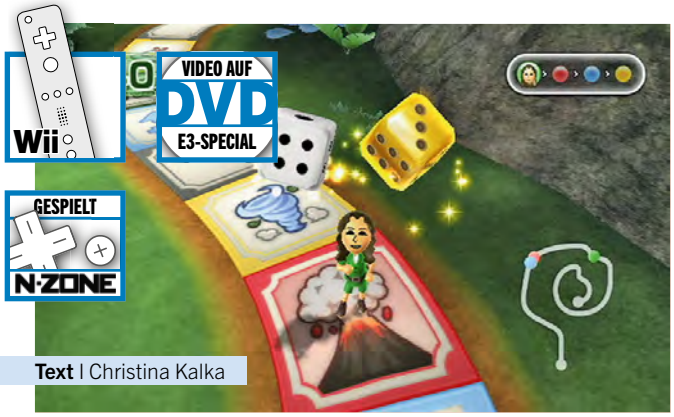
Die Geheimniskrämerei hat langsam ein Ende. Lange wurde von einer Fortsetzung der bekannten **Driver**-Reihe gemunkelt, jetzt ist offiziell, dass der Titel **Driver San Francisco** voraussichtlich noch diesen Herbst in unsere Läden kommt. Viel ist noch nicht bekannt über die Wii-Version. Es steht jedoch schon fest, dass ihr wieder in die Rolle des Detektivs Tanner schlüpft, um auf Verbrecherjagd ganze Straßenzüge unsicher zu machen. Tanner wurde am Ende von **Driv3r** lebensgefährlich verletzt und liegt nun im Koma, sodass sich das Geschehen von **Driver San Francisco** in seinem Kopf abspielt. Nicht mehr an die Gesetze der Physik gebunden, hat Tanner nun die Fähigkeit entwickelt, sich in seiner Traumwelt frei von einem Auto ins nächste zu beamen. Dieser „Shift“ soll zum Fortkommen unabdingbar sein und innovative Spielmöglichkeiten bieten. Wir bleiben trotzdem noch skeptisch, bis es mehr Informationen gibt: Wer erinnert sich nicht an den Wii-Vorgänger **Driver Parallel Lines**, der die Spieler oftmals frustrierte? Geschossen wird jetzt übrigens mit dem Wii-Zeiger – durchdacht wirkt es also schon. ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Ich bleibe lieber noch vorsichtig mit diesem Titel.“

Alles in allem klingt das Konzept des Spiels nach einem schnellen, hitzigen Rennspiel mit hohem Potenzial. Ein bisschen frage ich mich aber, ob die „Shift“-Funktion das Spielgeschehen nicht etwas unrealistisch und unübersichtlich gestalten wird.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Text | Christina Kalka

Wii PARTY

Der geistige Nachfolger von Mario Party 8?

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

Während sich Marios partysüchtige Kumpels auf der E3 nicht blicken ließen, fand zumindest eine Fete statt, nämlich die **Wii Party**. 13 Spielmodi verspricht Nintendo – außerdem 70 Minispiele. In einem von ihnen legt ihr zum Beispiel die Wii-Fernbedienungen aller Spieler nebeneinander auf den Tisch und lauscht, welche Tierstimmen (!) aus dem Lautsprecher erklingen. Je nachdem, welches Geräusch zum Tier auf dem Bildschirm passt, greift ihr schnell die jeweilige Fernbedienung. Cool! Ein anderes Mal verlassen alle Spieler den Raum – bis auf einen, der die Fernbedienungen überall versteckt. Na, wer findet sie zuerst? Der hohe Grad an Interaktion gefällt uns an diesem Spielchen ganz besonders. Ein weiteres Game ermittelt den schnellsten Zwiebelschneider von euch! Der Spielverlauf von **Wii Party** lehnt sich eng an **Mario Party** an, aber als Spielfiguren treten eure Mii-Gesichter an. Das kann ja heiter werden! ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Das sieht nach einer fetzigen Familien-Party aus!“

Bunt, schrill und offenbar sehr, sehr interaktiv und abwechslungsreich: Besser kann ein Partyspiel doch gar nicht werden, oder? Auf jeden Fall erwarte ich von **Wii Party** ziemlich viel Spaß für Freunde und Familien und denke, es wird ein genialer Titel.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Anne Schmiedl

FLINGSMASH

Das kommt heraus, wenn man Tennis mit Pinball vermischt!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Artoon |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 3. Quartal 2010

Die tropische Insel Suthon ist in Gefahr, denn Fiesling Omminus versucht sie zu unterwerfen. Zeit für einen etwas ungewöhnlichen Helden, alles wieder ins Lot zu bringen: In **FlingSmash** übernehmt ihr die Kontrolle über Zip, einen grinsenden, gelben Ball, der imstande ist, den Bösewicht zu besiegen. Die Steuerung des zu zweit spielbaren Titels ist schnell erklärt: Ihr nutzt die Wii-FB zusammen mit dem Wii-MotionPlus-Aufsatz, um euren Helden durch die verschiedenen Levels zu schleudern. Ihr verwendet die Fernbedienung dabei wie einen Tennisschläger und sorgt durch kräftiges Ausholen dafür, dass Zip wie bei einem Flippertisch durch die verschiedenen Abschnitte des Spiels saust. Um Omminus das Handwerk zu legen, schleudert ihr euch durch acht Levels, die unter anderem Grotten oder tropische Gefilde umfassen. Wir empfanden die Probespiel-Partie als hektisch und spielerisch anspruchslos und sind daher bei unserer Einschätzung vorerst zurückhaltend. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Gute Spielidee – schlechte Umsetzung“

Die Idee hinter **FlingSmash** ist an sich gut: Einen Helden wie bei einem Flipperspiel durch verschiedene Levels zu schleudern, klingt zumindest nach jeder Menge Spaß. Die Umsetzung des Konzepts gelingt jedoch nicht hundertprozentig.

WERTUNGSTENDENZ | 6 VON 10

DER NINTENDO 3DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

GESPIELT N-ZONE

Text | Christoph Kraus

Die Zukunft des mobilen Spielens? Wir haben den Nintendo 3DS ausführlich erprobt und schildern euch unsere Eindrücke!

WAS IST WO?

● Mit sage und schreibe drei (!) **KAMERALINSEN** gehört der Nintendo 3DS zu den am üppigsten ausgestatteten Digitalkameras. Manch einer mag sich jetzt fragen, wozu man so viele Linsen benötigt, wo doch zwei – wie sie der Nintendo DSi bietet – anscheinend vollkommen ausreichen. Doch das wäre zu kurz gedacht: Zwei nebeneinander platzierte Kameralinsen, wie sie auf der Vorderseite des 3DS angebracht sind, ermöglichen dreidimensionale Schnappschüsse. Wenn ihr also zum Beispiel eure Freundin knipst, die in einem Sonnenblumenfeld steht, lässt sich das Foto später erneut abrufen – inklusive der räumlichen Tiefenwirkung! Die Auflösung der verwendeten Fotolinsen beträgt dabei lediglich 640x480 Pixel, das entspricht 0,3 Megapixeln. Damit ist klar, dass 3DS-Fotos allenfalls Spielerei sind und die Konsole keine vollwertige Digitalkamera ersetzt.

● Zweifelsfrei die genialste Neuerung abseits des 3D-Effekts: Der **ANALOG-STICK** ermöglicht es endlich, die Spielfigur auf dem Bildschirm präzise in alle erdenklichen Richtungen zu steuern. Das ist besonders bei solchen Jump & Runs oder Action-Adventures von großem Vorteil, die dem Spieler punktgenaue Sprünge abverlangen. Zudem sind die Zeiten vorbei, als man zum Navigieren eines Spielehelden den Touchpen zwingend benötigte. So verdeckt man sich auch nicht mehr den Bildschirm mit dem eigenen Daumen, mit dem man den Stift hält. Nintendo spricht übrigens nicht von einem Analogstick, sondern bezeichnet das Bedieninstrument als „Slide Pad". Der Grund: Der Stick ragt nicht aus dem 3DS heraus (wie es beispielsweise beim N64-Controller der Fall war), sondern er liegt flach auf der Oberseite des Geräts. Der 3DS verfügt darüber hinaus über einen Bewegungs- und Beschleunigungssensor. Damit lässt sich feststellen, mit welcher Geschwindigkeit und wohin ihr die Konsole bewegt – interessant etwa, um im Spiel Lianen schwingen zu lassen.

● Das **STEUERKREUZ** gehört zu den wenigen Elementen von Nintendo-Controllern, die seit 1985 (dem Geburtsjahr des NES) beinahe unverändert geblieben sind. Auf dem 3DS erkennt man dezente Mulden auf dem Digikreuz: Es flacht dort, wo der Daumen aufliegt, etwas ab und liegt an den vier Seiten (links, rechts, oben, unten) ein Stückchen weiter oben. Gut so!

● Schon vor der 3DS-Enthüllung kursierten Konzeptzeichnungen im Internet, die einen **BREITBILDSCHIRM** (oben) sowie einen **4:3-TOUCHSCREEN** (unten) zeigten. Und sie entpuppten sich als korrekt! Der obere Screen – nur er kann übrigens 3D-Effekte darstellen – hat eine Diagonale von 90 Millimetern und ermöglicht die Auflösung 800x240 Pixel. Das entspricht der 3D-Auflösung 400x240 Pixel für jedes Auge. Der untere (im Gegensatz zum oberen sogar berührungsempfindliche) Bildschirm ist 77 Millimeter (diagonal gemessen) groß und bietet eine Auflösung von 320x240 Pixeln. Zum präzisen Bedienen ist offenbar weiterhin ein Touchpen notwendig, doch dieser wurde nicht gezeigt. Warum bloß?

● Die **KOPFHÖRERBUCHSE** dient – wie der Name bereits besagt – zum Anschluss eines Kopfhörers. Ob auch ein Headset, also eine Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon, unterstützt wird, ist noch unklar, aber sehr wahrscheinlich.

● Der **AN-/AUS-SCHALTER** ist von der linken oberen auf die rechte untere Gehäuseseite gewandert. Wir prognostizieren schon jetzt, dass viele Zocker während einer hitzigen Spielpartie versehentlich auf den Schalter kommen. Hoffentlich überdenkt Nintendo noch mal die Platzierung.

● Nintendo setzt auf ähnlich geformte **DATENTRÄGER**, wie man sie schon vom klassischen DS her kennt. Das belegt ein offizielles Internetvideo aus der Reihe „Iwata fragt", in dem ein Entwickler von **Nintendogs** + **Cats** den 3DS mit der Rückseite in die Kamera hält (siehe Foto). Außerdem steht fest, dass alle 3DS-Spiele, die zum Konsolenstart erhältlich sind, maximal 2 Gigabyte Speichergröße bieten. Darüber hinaus ist längst offiziell bestätigt, dass der 3DS auch die bisherigen DS-Karten unterstützt. Genauso wie der Nintendo DSi schluckt zudem auch der 3DS herkömmliche SD-Karten. Vermutlich wird man damit den internen Speicher des 3DS erweitern können, wie es schon beim DSi der Fall war. Dass es einen Shop zum Herunterladen neuer Spiele gibt, ist ebenfalls so gut wie sicher. Auch um einen integrierten Musik-Player (der vermutlich erneut auf das AAC-Format setzt) kommt Nintendo nicht herum, alles andere wäre ein Rückschritt gegenüber dem bisherigen DS-Modell. Somit ergibt der SD-Kartenschlitz auch einen Sinn.

● Dieser **3D-TIEFENREGLER** verändert die Ebene des gewünschten 3D-Effekts. Die räumliche Wirkung kann sogar vollständig deaktiviert werden, indem man den Regler ganz nach unten schiebt. Dann sieht man die Spiele ohne räumlichen Tiefeneffekt.

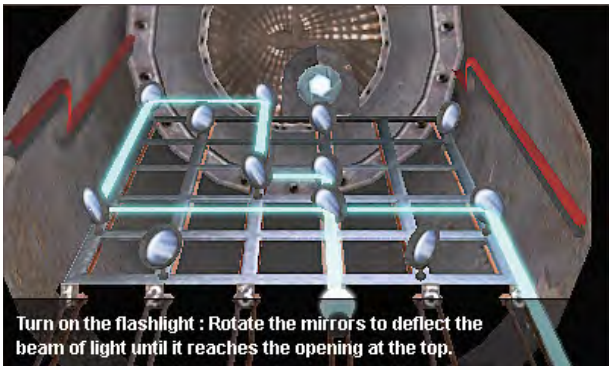
● Wesentlich aufgeräumter wirkt die **KNOPFLEISTE** unterhalb der beiden Bildschirme: Dort befinden sich jetzt die Buttons Select, Start und – neu! – Home. Der letztgenannte Knopf fehlte zwar bei den bisherigen DS-Konsolen, deutet aber auf ein ähnliches Hauptmenü hin, wie es schon jetzt die Wii bietet. Das heißt, man wird voraussichtlich jederzeit das Spiel unterbrechen können, um in ein Fenster zu wechseln, wo sich wichtige Optionen anpassen lassen.

● Der **NETZWERK-SCHALTER** schaltet das Verbindungssignal zu einem WLAN-Hotspot an oder aus, sogar während eines laufenden Spiels. Dass endlich WPA und WPA 2 unterstützt werden (und nicht mehr bloß der veraltete Sicherheitsstandard WEP wie bei bisherigen DS-Spielen) ist erfreulich, war aber längst überfällig. Nur bei einer bestimmten Funktion sind wir skeptisch: Nintendo spricht davon, dass der 3DS auch dann Daten empfängt – also beispielsweise Rekordlisten, neue Waffen oder Levels –, wenn sich die Konsole im Standby-Modus befindet. Dasselbe Prinzip kennen wir noch unter dem Namen WiiConnect 24, es hat sich jedoch im Nachhinein betrachtet als heiße Luft entpuppt. Zwar ist korrekt, dass Nintendo hier und da eine Nachricht auf die Wii-Pinnwand gesandt hat, aber ein Großteil der Nachrichten verwies lediglich auf auszuführende Konsolen-Updates oder neue Kanäle. Das Versprechen von der „Konsole, die nie schläft", wie Nintendo-Präsident Satoru Iwata die Wii einst bezeichnete, hat der Mario-Konzern zwar eingelöst, aber für den Spieler lohnte es sich nicht … Immerhin: Sobald man sich einmal bei nem WLAN-Hotstpot eingewählt hat, kümmert sich der 3DS von allein und ohne große Einstellungen um den Download neuer Inhalte. Praktisch!

● Dass der Nintendo 3DS irgendwo ein **MIKROFON** integriert hat, verrät die offizielle Pressemitteilung zur neuen Hardware. Wo es sich allerdings befindet, darüber lässt sich nur spekulieren. Möglicherweise ist das Mikro direkt in die Lautsprecheröffnung, also in den oberen, aufklappbaren Bildschirm, eingebaut. Das Mikrofon dient vermutlich wie schon in den Anfangstagen des klassischen Nintendo DS zum Chatten (wie bei **Metroid Prime Hunters**) oder für Sprachkommandos (wie bei **Nintendogs**).

● Weit und breit keine Spur vom angekündigten **TOUCHPEN**. Bekannt ist lediglich, dass der Stift verlängerbar sein wird und dass er 4 Inch lang sein wird, was 10,16 Zentimetern entspricht. Zum Vergleich: Der Stift des alten DS war 6,8 Zentimeter lang, beim DSi waren es 7,3 Zentimeter. Ob der 3DS-Touchpen, wie aktuelle Gerüchte besagen, tatsächlich einen Rütteleffekt bieten wird, ist indes unklar.

Der **Kampf der Giganten** wird mit Dinosauriern auf dem 3DS fortgeführt. Wir erwarten ein routiniertes Kampfspiel mit Tasten- und Touchscreen-Steuerung, das seinem Stil treu bleibt.



Hollywood 61 von Ubisoft ist ein interaktiver 3D-Film mit 150 Rätseln, die teilweise mit räumlichen Tiefeneffekten präsentiert werden. Das Ganze orientiert sich offenbar an der international sehr erfolgreichen **Professor Layton**-Serie.

Namco lässt die **Ridge Racer**-Reihe auf dem 3DS weiterleben. Der letzte Ableger für Nintendo-Konsolen erschien zum DS-Launch und war eine durchschnittliche Adaption von **Ridge Racer 64**. Gesteuert wurde u. a. mit dem Daumenaufsatz.

Waren die früheren **Sims**-Episoden für die diversen Nintendo-Handhelds noch abgespeckte Spin-offs, deutet **Sims 3** auf eine vollwertige Lebenssimulation hin – der leistungsfähigen Nintendo-3DS-Hardware sei Dank!

JUGENDSÜNDEN

Wir verraten euch, was der Nintendo 3DS besser macht als viele Vorgängerkonsolen, die ähnliche Funktionen bieten wollten, aber schlichtweg an der Ausführung scheiterten.

Hässliche 3D-Brille: Der Virtual Boy bot vor 15 Jahren einen angeblich guten 3D-Effekt, allerdings musste man seinen Kopf während des Spielens in eine klobige, helmähnliche Plastikhalterung stecken, ehe man überhaupt in den zweifelhaften Genuss schlecht aufgelöster Schwarz-Rot-Bilder kam. Wir amüsieren uns außerdem regelmäßig über die Kollegen des Schwestermagazins play³, die uns häufig weismachen möchten, wie toll doch bestimmte PlayStation-3-Spiele in 3D angeblich aussähen. Aber ganz im Ernst, mit einer 3D-Brille (wie sie auch der Virtual Boy benötigte) sieht jeder Zocker gleich bescheuert aus. Der 3DS ermöglicht den räumlichen Effekt ganz ohne Zubehör-Schnickschnack. Und das ist auch gut so!

Daumenschnalle: Um bestimmte Steuerungsmodi der Nintendo-DS-Starttitel **Ridge Racer** und **Super Mario 64 DS** zu nutzen, war der berühmt-berüchtigte Daumenaufsatz zwingend erforderlich. Denn einen Analogstick hatten die früheren DS-Modelle noch nicht und mit dem Steuerkreuz allein waren präzise Manöver kaum möglich – denn es konnte nicht zwischen Schleichen und Rennen unterscheiden, sondern kannte nur zwei Eingaben: Laufen und Stehenbleiben. Der Analogstick – oder um es mit der offiziellen Schreibweise Nintendos zu sagen: das Slide Pad – des 3DS erweist sich hier als großer Trumpf. Im Gegensatz zur Daumenschnalle kann man den Stick zudem nicht verlieren!

Zu hohe Kosten: Noch vor zwei Jahren war die Anschaffung einer 3D-Brille – die zumeist nur für PC-Spiele genutzt werden konnte – ein teures Vergnügen. Nvidia hatte damals eine 3D-Brille mit zugehörigem 120-Hz-Monitor für ca. 550 Euro im Angebot. Dass die meisten Zocker diese horrende Summe nicht zu zahlen bereit waren, versteht sich von selbst. Den Durchbruch erhofft sich jetzt Sony mit wiederum neuer, eigener Technik. Doch wir bezweifeln, dass allzu viele Spieler bereit sind, ihre erst vor ein paar Monaten teuer angeschafften Fernseher gegen 3D-fähige Modelle umzutauschen … Nintendo hat für den 3DS zwar noch keinen Preis genannt, aber wir rechnen mit weniger als 200 Euro.

EXKLUSIVE SPIELEINDRÜCKE

Kaum hatte Sebastian den Nintendo 3DS in Los Angeles ausprobiert, informierte er uns sogleich über seine Eindrücke! Und hier sind sie:

Samurai Warriors 3D: Wie man es von der Serie kennt, ist das Spiel technisch mies und spielerisch stumpf. Der 3D-Effekt wirkte aber nett und die Steuerung passte. Trotzdem bot die vorgeführte Demo nichts Besonderes.

Nintendogs + Cats: Das Zimmer wirkte überraschend trist, der virtuelle Welpe hingegen wirklich hübsch und dank 3D schön plastisch. Das Spielen (Bälle werfen etc.) sorgt ebenfalls für nette räumliche Effekte. Es handelt sich prinzipiell um ein Grafik-Update des DS-Games. Katzen waren auf der E3 nicht spielbar.

Steel Diver: Dabei handelt es sich um eine U-Boot-Simulation oder besser gesagt ein Geschicklichkeitspiel. Der obere Screen zeigt ein U-Boot und einen Unterwasserkurs voller Hindernisse. Das Ganze bietet 3D-Grafik und ein 2D-Gameplay. Man sah dem Teil an, dass es seinen Ursprung auf dem DS hatte. War echt schlicht, aber die Steuerung recht witzig. Drei Schieberegler (Schub, Steigen/Sinken sowie Neigung) steuern das Boot, das sehr träge reagiert. Ganz nett, überzeugte aber nicht ganz.

Die weiteren Demos: Nintendo führte auch 3D-Filmtrailer vor, zum Beispiel Disneys **Tingled** – ein 3D-Trailer halt. Dieser funktionierte wie erwartet gut und lässt erahnen, was Nintendo alles mit der Hardware vorhat. Außerdem durften die Journalisten 3D-Fotos knipsen, was sich als witzige Spielerei entpuppte. Nervig war jedoch, dass man nachher den 3D-Effekt erst per Schieberegler einstellen musste, damit er gut aussah. Zu guter Letzt gab es noch eine sogenannte Augumented-Reality-Demo – die war sehr witzig! Man machte ein Bild von sich, dann flogen plötzlich Robo-Köpfe mit dem eigenen Gesicht durch das Bild der Kamera. Indem man den 3DS in alle Richtungen bewegte, ballerte man sie ab. Sehr nett: Gesichter umstehender Leute wurden automatisch zu weiteren Gegnern gemacht. Die Demo war echt kreativ und überraschend.

Auch **Kingdom Hearts** bekommt einen Nachfolger spendiert. Die Bilder erinnern grafisch stark an den ersten Teil der Serie, doch das Spiel wird auf dem Nintendo 3DS eine ganz neue Geschichte besitzen. Bleibt zu hoffen, dass diese genug fesselt …

Super Street Fighter IV 3D Edition will das Spielgefühl der HD-Versionen auf den 3DS übertragen. Aber möglicherweise setzt Capcom einfach nur die iPhone-Version um. Dann hätten Nintendo-Zocker immerhin richtige Knöpfe, nicht bloß den Touchscreen.

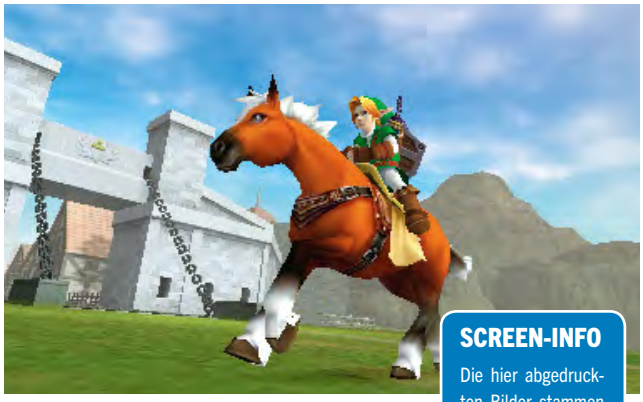
Ob **DJ Hero 3D** mit oder ohne Zusatz-Zubehör (beispielsweise einen Plattenteller zum Scratchen) ausgeliefert wird, war bei Drucklegung noch nicht in Erfahrung zu bringen. Wir wünschen es uns, schließlich intensiviert es das Spielgefühl.

Chocobo Racing gab es schon 1999 auf der PSone, jetzt kehrt das heitere Rennspiel mit den **Final Fantasy**-Figuren auf den 3DS zurück. Sieht nach einer frechen **Mario Kart**-Kopie aus, besticht aber dank der guten räumlichen Tiefeneffekte.

DIE 3DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

TITEL	HERSTELLER	EINSCHÄTZUNG
Animal Crossing	Nintendo	Schon jetzt bestechend gut: die hochwertigen Lichteffekte!
Carnival Games	2K Games	Das wird eine typische Minispielsammlung. Na ja …
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Sieht nach einer dreisten **Mario Kart**-Kopie aus
Dead or Alive 3D	Tecmo	Die Prügelspielserie feiert auf dem Nintendo 3DS ihr Comeback!
Die Sims 3	EA	Zum Glück kein Spin-off! Der Bildschirm wirkt aber etwas überladen.
DJ Hero 3D	Activision	Ob das Spiel wohl mit Plastik-Plattenteller kommt?
FIFA Soccer	EA	Zum 3DS-**FIFA** gab es leider noch keine Screenshots.
Hollywood 61	Ubisoft	Interaktiver 3D-Film mit 150 Rätseln – erinnert an **Layton**
Kampf der Giganten: Dinosaurier	Ubisoft	Routiniertes Kampfspiel mit Tasten- und Touchscreen-Steuerung
Kid Icarus Uprising	Nintendo	Kaum zu glauben: Der NES- und Game-Boy-Engel kehrt zurück!
Kingdom Hearts	Square Enix	Disney trifft **Final Fantasy** – hoffentlich wird die Story gut.
Madden NFL	EA	Genauso wie bei **FIFA** gab es auch von **Madden** keine Bilder zu sehen.
Mario Kart 3DS	Nintendo	Auf den Screenshots entdeckten wir sogar Miis im Streckenhintergrund!
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	Konami	Schon jetzt machte die gezeigte Demo mächtig was her!
Nintendogs + Cats	Nintendo	Die Haustiersimulation nun auch mit putzigen Kätzchen – süüüüß!
Paper Mario	Nintendo	Das Original war schon super. Die 3DS-Version sieht ebenfalls gut aus.
PilotWings Resort	Nintendo	Schauplatz der Flugsimulation ist Wuhu Island aus **Wii Sports Resort**!
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Schon wieder ein neues **Professor Layton**-Abenteuer – wir finden's super! 3D-Effekte gehören dazu.
Ridge Racer	Namco	Weiterführung der bekannten Rennspielserie – passt schon!
Samurai Warriors 3D	Koei	Das wird ein routiniertes Actionspiel ohne großartige Überraschungen.
Starfox 3D	Nintendo	Das Remake von **Lylat Wars** (N64) in 3D – was will man mehr?
Steel Diver	Nintendo	Sieht so aus, als käme es direkt vom DS, ist aber auf jeden Fall innovativ!
Super Street Fighter IV 3D Edition	Capcom	Überträgt das Spielgefühl adäquat auf den Nintendo 3DS
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	Leider wurde keine spielbare Version gezeigt. Her damit!
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	Überraschung: kein Agenten-Shooter, sondern Taktik!
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Umsetzung des gleichnamigen Action-Adventures von 2005. Hoffentlich wird's besser als auf dem DS.

Ein Moment für die Ewigkeit: Link springt mit Epona über die Mauer der Hyrule-Steppe.



Link ist im Spiel nicht immer erwachsen so wie hier.

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und zeigen **Ocarina of Time 3D** in tatsächlicher Auflösung. Der 3D-Effekt kann im Heft natürlich nicht korrekt wiedergegeben werden.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

Wird das am höchsten bewertete Spiel aller Zeiten in 3D noch besser?

Früher, als viele Spiele noch die Zahl „64“ im Titel trugen und Mewtu das beste Pokémon war, das man kriegen konnte, erlebte Link alle paar Jubeljahre ein neues Abenteuer. Doch schon seit geraumer Zeit schickt ihn Nintendo inflationär häufig nach Hyrule zurück. Und schon wieder stehen gleich zwei **Zelda**-Episoden gleichzeitig in den Startlöchern: das MotionPlus-Epos **Skyward Sword** und die zeitgemäße Neuauflage des besten Videospiels aller Zeiten – wohlgemerkt nicht nur nach Meinung des Verfassers, sondern auch laut internationalem Wertungsdurchschnitt!

Sinnvolle Verbesserungen

Allerdings soll **Ocarina of Time** auf dem 3DS keine bloße 1:1-Umsetzung sein, stattdessen sprach Produzent Eiji Aonuma auf der Videospielmesse E3 von dezenten Korrekturen unter Berücksichtigung der Elemente, welche die Spieler damals als schlecht befanden. Da wären zum Beispiel die berühmt-berüchtigten Eisenstiefel aus dem Wassertempel. Um im Wasserbecken auf- oder abzutauchen, musste man jedes Mal die Start-Taste drücken, im Hauptmenü zur Ausrüstungsseite klicken, dort die Stiefel anwählen, mit A bestätigen und mit B wieder ins Spiel zurückwechseln. Aonuma kündigte explizit an, diese Passage zu vereinfachen, indem zum Beispiel das Menü so gestaltet wird, dass man schneller und komfortabler auf die Eisenstiefel zugreifen kann. Interessant: Gegenüber dem amerikanischen Online-Magazin **IGN** verriet Aonuma, dass Nintendo einst mit dem Gedanken gespielt habe, **Ocarina of Time** für Wii neu herauszubringen. Doch die Idee wurde rasch verworfen, da das Team keine Möglichkeiten sah, das Gameplay von einst signifikant zu verbessern. Dank 3DS seien die Entwickler aber in der Lage, das Spielgefühl mit räumlichen Effekten neu zu interpretieren. Was wir sehen, deutet auf ein technisch einwandfreies Action-Adventure hin. Links Charaktermodell sieht darin – ebenso wie das von Epona – sehr gut aus und auch die Texturen wirken detaillierter als auf dem N64. Man beachte etwa die guten Wasser-, Licht- und Glanzeffekte beim Zora-Fluss, beim Mondschein (im Intro) und beim Einfall des Sonnenlichts! Wir erwarten **Ocarina of Time 3D** übrigens frühestens in der zweiten Jahreshälfte 2011, denn die gezeigte Version bot lediglich Einblicke in den Vorspann des Spiels. Allzu weit scheint die Entwicklung also noch nicht fortgeschritten zu sein. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

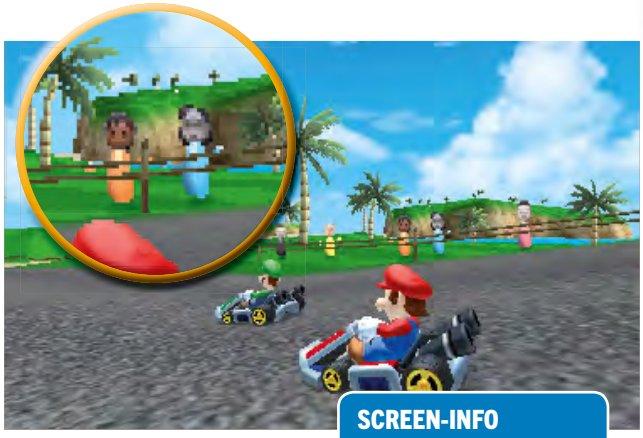
„Fakten her, dann gibt's mehr Punkte bei der Wertung!“

Ja, unter diesem Meinungskasten steht eine 8er-Wertung. Damit will ich nicht etwa die **Zelda**-Fans provozieren, sondern aussagen, dass wir noch viel zu wenig vom Spiel gesehen haben. Es dürfte letztlich schwierig sein, die Genialität von **Ocarina of Time** 15 Jahre danach nochmals zu überbieten. Aber bei diesem Vorbild kann spielerisch kaum etwas schiefgehen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Der direkte Vergleich zeigt: Der Mond strahlt in der 3DS-Verson viel kräftiger. Auch das Grasbüschel im Vordergrund zeugt von Liebe zum Detail.

Durchbruch: Prinzessin Peachs Schloss hat jetzt eine Durchfahrtsschleuse für die Rennpiloten spendiert bekommen. Was uns wohl drinnen erwartet?



Die Lupe enttarnt: Der 3DS wird wohl über einen eigenen Mii-Kanal verfügen!

SCREEN-INFO

Die Screenshots von **Mario Kart 3DS** machen einen glaubwürdigen Eindruck, denn die Auflösung deckt sich mit den Angaben, die uns von Nintendo zur 3DS-Hardware mitgeteilt wurden. Nur die 3D-Effekte lassen sich im Druck nicht vermitteln.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

MARIO KART 3DS

Text | Christoph Kraus

Schnell, schön und mit Miis: Deshalb ist und bleibt Mario der Kart-Star!

Mario Kart Wii: super! **Mario Kart DS**: brillant! **Mario Kart 3DS**: dem Handheld-Vorgänger ebenbürtig! Das jedenfalls geht aus den Spielszenen hervor, die Nintendo uns in Los Angeles vorsetzte. Wir gehörten zu den Ersten, die am Nintendo-Stand nach rutschigen Bananenschalen, grünen Schildkrötenpanzern und Turbo-Champignons Ausschau hielten – und prompt fündig wurden! Leider handelte es sich nur um ein Video, das auf der E3 gezeigt wurde, doch selbst das erlaubte uns handfeste Einblicke in den Entwicklungsstand des Spiels. Drei Strecken sind offenbar schon fertig gestaltet, darunter eine Schlosspiste mit umherfliegenden Blütenblättern und hochwertigen Lens-Flare-Lichteffekten, die schon jetzt die Leistungsfähigkeit der 3DS-Hardware unter Beweis stellen. Kaum haben sich Mario und Luigi in ihren klassisch anmutenden Karts ein Kopf-an-Kopf-Rennen geliefert (und sogar einander die Gesichter zugewandt, als sie sich in Sichtkontakt befanden), gelangt Mario in den Besitz des weißen Tintenfischs. Dieses Item war schon in **Mario Kart DS** dazu da, dem Gegenspieler die Sicht zu behindern, wogegen nur ein paar schnelle, direkt hintereinander ausgeführte Kurvendrifts halfen. Das ist diesmal nicht anders.

Driften auf der Wuhu-Insel

Miyamoto kündigte vor einem guten halben Jahr an, die Insel aus **Wii Sports Resort** bald häufiger als Schauplatz künftiger Nintendo-Spiele zu verwenden. Jetzt ist es so weit: Sowohl in **PilotWings Resort** als auch in **Mario Kart 3DS** erkundet ihr das bekannte Urlaubsdomizil mit jeweils anderen Vehikeln. Darüber hinaus sahen wir eine Strecke, die der Pilz-Schlucht aus **Mario Kart Wii** recht nahe kam. Die 3D-Effekte hielten sich zwar in Grenzen, doch die Fragezeichenblöcke sowie einige Hintergrundelemente (Vögel, Zuschauer etc.) wirkten recht plastisch. Und zu guter Letzt können wir euch noch verraten, dass wir für Bruchteile einer Sekunde sogar Mii-Figuren im Streckenhintergrund sichteten. Das deutet darauf hin, dass Nintendo wohl einen eigenen Mii-Kanal ins 3DS-Hauptmenü integriert, in dem man die Miis entwerfen kann. Schon im DS-Programm **Laufrhythmus** durfte man sich eigene Miis zusammenbasteln. Wir begrüßen es, dass Nintendo das Konzept offensichtlich ausbaut!

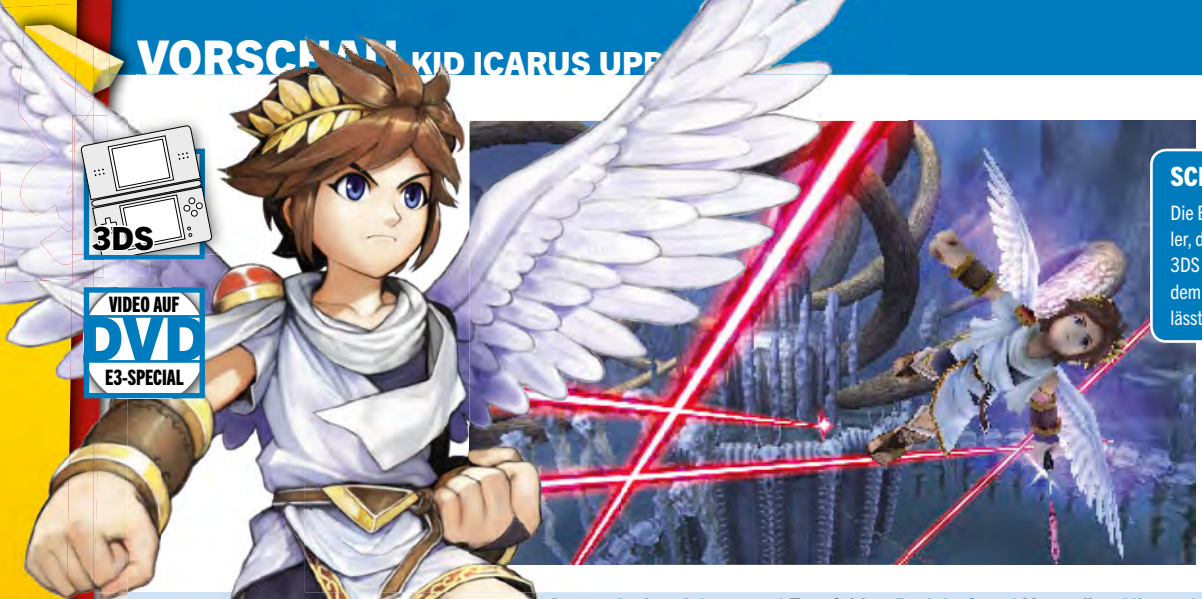
Kirschblütenfest: Bei dieser Rennstrecke fallen Blüten vom Himmel herab – ein Beweis für die Effektvielfalt des Nintendo 3DS!

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ein routinierter Renner – aber das sind wir ja gewohnt."

Es ist bemerkenswert, in welch kurzer Zeit die Entwickler ein neues **Mario Kart** fabrizieren können. Klar ist der 3DS-Renner noch Monate von der Fertigstellung entfernt, aber die aussagekräftigen Spielszenen deuten schon jetzt auf ein stimmiges Gesamtwerk hin: Die Mii-Einbindung, die abwechslungsreichen Pisten und das klassische Kartdesign entschädigen dafür, dass **Mario Kart 3DS** erst in einiger Zeit erscheinen wird.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



3DS

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus einem Trailer, den Nintendo auf der E3 für den 3DS präsentierte. Inwieweit sie mit dem fertigen Spiel übereinstimmen, lässt sich noch nicht feststellen.

Furios: Mit halsbrecherischen Flugmanövern weicht der Held feindlichen Angriffen aus.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Projekt Sora | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

KID ICARUS UPRISING

Text | Anne Schmiedl

Nostalgie pur: Nintendo zeigt Trailer zu **Kid Icarus Uprising**.

Lange Zeit war es still um Engel Pit, einst Protagonist zweier Games für das Nintendo Entertainment System (1986) und den Ur-Game-Boy (1991). Lediglich ein Auftritt als spielbare Figur in **Super Smash Bros. Brawl** und die Veröffentlichung des NES-Originalspiels auf der Virtual Console hielten den geflügelten Helden davon ab, gänzlich in Vergessenheit zu geraten. Doch nun wurde auf der E3 ein Trailer für den neuen 3DS gezeigt, der die Geschichte rund um den Engel namens Pit erneut aufnimmt und fulminant fortführt.

Schwarz und Weiß

Wie schon in den Vorgängern geht's auch im neuen **Kid Icarus**-Game um den niemals endenden Kampf zwischen Dunkelheit und Licht. Abermals werden diese beiden Seiten von den göttlichen Schwestern Medusa und Palutena verkörpert, die sich im ständigen Konflikt miteinander befinden. Während Erstere mit ihren Armeen der Unterwelt versucht, die Welt ins Chaos zu stürzen, steht Palutena dagegen für Ordnung und Gerechtigkeit – und genau dort kommt auch der Protagonist des Spiels ins Spiel, denn Pit unterstützt Palutena tatkräftig bei ihrem Unterfangen.

Rasante Flugszenen

Abgesehen von der Geschichte, die die Auseinandersetzung aus den beiden Vorgängern der Serie wieder aufnimmt, hat sich so einiges verändert. Bemerkenswert ist zunächst einmal der Sprung in die dritte Dimension: Alles, was auf der E3 im Trailer gezeigt wurde, sieht einfach fantastisch aus. Das auf der E3 vorgestellte Material zeigt spektakuläre Kämpfe – sowohl in luftigen Höhen als auch auf dem Boden. Pit nutzt wie bereits in den Vorgängern hauptsächlich seinen Bogen, um die heranstürmenden Horden von Widersachern im Zaum zu halten. Daneben bietet euch das Spiel allerdings noch weitere Waffen, zum Beispiel ein Schwert oder Klauen. Im Vordergrund stehen aber Pits Flug-Fähigkeiten: In rasanten Actionszenen gleitet der Held durch die Lüfte und weicht nur um Haaresbreite Felsformationen und gegnerischen Angriffen aus. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

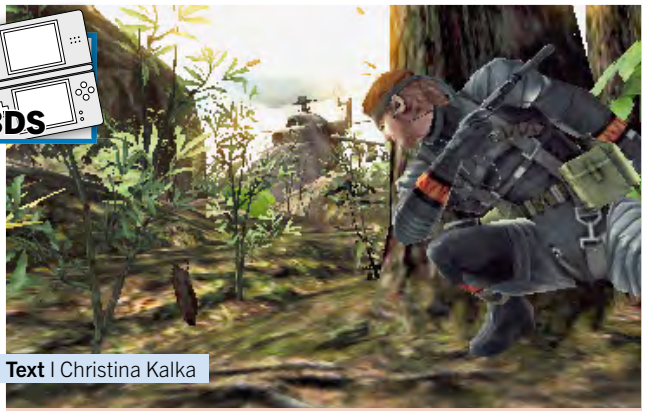
„Für diese Rückkehr lohnt sich das Warten."

Der Trailer, den Nintendo auf der E3 zu **Kid Icarus** präsentierte, lässt auf ein spektakuläres Spiel hoffen! Als großer Fan der beiden NES- und Game-Boy-**Kid Icarus**-Titel kann ich es kaum erwarten, zusammen mit dem geflügelten Helden Abenteuer in 3D zu erleben. Besonders die bislang gezeigten Flugsequenzen machen Lust auf mehr – hoffentlich spielt sich das Game genauso großartig, wie es das Bildmaterial vermuten lässt!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Feurig: Auch riesige Gegner wie dieser Höllenhund stehen auf dem Programm.

Gut gegen Böse: Der Protagonist kämpft gegen die Heerscharen der dunklen Göttin.



Text | Christina Kalka

METAL GEAR SOLID 3D: SNAKE EATER

So gut sah Snake noch auf keinem Handheld aus!

Genre: Action | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Nicht bekannt

Das neue **Metal Gear**-Schleichabenteuer, das für den 3DS erscheinen wird, war leider nicht auf der E3 spielbar, aber wenigstens durften wir uns eine Demo ansehen. **Snake Eater** ist offenbar ein Remake des gleichnamigen Spiels für die PS2 und kommt mit einer sensationell aufgemotzten Grafik daher, die das Niveau der Heimkonsolen-Fassung locker erreicht, wenn nicht sogar toppt. In der uns gezeigten Sequenz verfolgt ihr Naked Snake durch ein detailliertes Dschungel-Szenario, dessen 3D-Effekte mit Unmengen von Insekten, die euch vor der Linse herumkrabbeln, sogar fast ein bisschen überladen wirken, und das euch am Ende zum Showdown zwischen Naked Snake und The Boss auf der bekannten Wiese mit weißen Blumen führt. Insgesamt beeindruckte uns die wunderschöne Optik mit gut ausgearbeiteten Details und Animationen. Einer der heißesten Titel, die für den 3DS bislang angekündigt wurden! ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Diesen Titel will ich unbedingt haben. Sofort!“

Ich bin beeindruckt: Sollte der 3DS wirklich so eine Power haben? Ich kann es kaum erwarten, dieser Frage mit Naked Snake persönlich auf den Grund zu gehen. Wenn das Spiel hält, was die Demo verspricht, ist es mein persönlicher Kaufgrund für den 3DS.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Christina Kalka

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Auch Capcoms Horror-Reihe kommt für den 3DS!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

Die Leistungsfähigkeit des 3DS wurde auf der E3 unter anderem durch die aufsehenerregende Demo eines neuen **Resident Evil**-Titels eindrucksvoll zur Schau gestellt: **Revelations** wird der Schocker heißen und präsentiert sich schon jetzt von seiner düstersten Seite: Auf einem von haushohen Sturmwellen über die tobende See gepeitschten Ozeankreuzer verfolgt ihr Chris Redfield und Jill Valentine, die offenbar eine ernste Meinungsverschiedenheit haben. Auch ein ungepflegter Unbekannter ist anwesend, der in einem schwach beleuchteten Raum unter Deck an einen Stuhl gefesselt wurde. Natürlich quillt dazu auch noch das Schiff über vor Zombies und ekelhaften Kreaturen. Was es mit dem mysteriösen Gefangenen auf sich hat, bleibt vorerst jedoch genauso Spekulation wie die Story des Spiels und ob es sich um ein Remake oder einen neuen Titel handelt. Dafür versprechen Animationen, Texturen und Lichteffekte des Trailers schon jetzt ungeahnte Details und eine atmosphärische Spielwelt. ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Beeindruckend düstere und detaillierte Atmosphäre!“

Und noch ein Trailer, den ich mit offenem Mund verfolgt habe. Der neueste **Resident Evil**-Ableger scheint gleichermaßen schön und schaurig zu werden. Im Trailer kam die unangenehme Atmosphäre der Spielwelt ungeheuer gut rüber – und vor den Zombies ekelt's mich jetzt schon! Das Spiel wird bestimmt klasse!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

PAPER MARIO

Flach ist allenfalls der Held dieses Klamauk-Rollenspiels!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

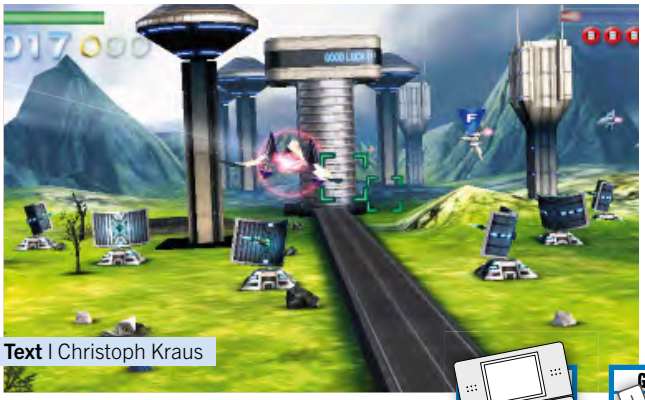
Offenbar ist **Paper Mario** als Starttitel für den 3DS geplant. Nicht anders lässt es sich erklären, dass für kurze Zeit der 25. März 2011 als Erscheinungstermin des Rollenspiels auf der offiziellen deutschen Webseite genannt wurde – bevor Nintendo das Datum klammheimlich wieder entfernte! Doch egal, ob **Paper Mario** zum Launch kommt oder nicht: Die ursprüngliche N64-Version zeigte im Jahr 2001 der zumeist bierernsten Genre-Konkurrenz, wie man Comedy-Elemente mit ernsthaftem RPG-Gameplay verbinden kann. Das von Intelligent Systems entwickelte Spiel glänzte durch gewohnt tiefgängige Rundenkämpfe (in die man durch Knopfdruck selbst eingreifen konnte), eine witzige Story und viele abgefahrene Typen, die Mario im Laufe seines epischen Abenteuers traf. Die 3DS-Neuauflage scheint sich auf dieses Spielkonzept zu besinnen, über etwaige Erweiterungen in puncto Gameplay und Story ist noch nichts bekannt. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Flacher Hauptdarsteller, aber komplexes Spieldesign“

Schon jetzt lässt sich sagen, dass der 3D-Effekt bei **Paper Mario** gut gelungen ist. Die Spielwelt, die ebenso wie ihre Bewohner aus flachen Grafiken besteht, eignet sich sowieso hervorragend für Tiefeneffekte. Dass das Spieldesign ebenso glänzt, setzt dem Ganzen die Krone auf.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Text | Christoph Kraus

STAR FOX 3D

Jetzt fliegen einem die Asteroiden direkt ins Gesicht!

Genre: Action | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

Als **Star Fox 64** unter dem Titel **Lylat Wars** im Oktober 1997 hierzulande erschien, machte die Ballerei mit Fox McCloud in der Hauptrolle insbesondere aufgrund des beigelegten Rumble Paks Schlagzeilen. Das Schüttelzubehör für den N64-Controller sorgte für ein noch intensiveres Spielgefühl, als man es bisher kannte. Doch die Innovation von einst gilt mittlerweile als kalter Kaffee, denn der 3DS legt noch mal eine ordentliche Schippe drauf: Dank 3D-Sensoren wirken die Gegner und Asteroiden, die einem in **Star Fox 3D** um die Ohren fliegen, regelrecht zum Greifen nahe. Die spielbare E3-Version überzeugte insbesondere durch den Einsatz des präzisen Analogsticks. Besser lässt sich die Steuerung kaum umsetzen! Dass sich Nintendo ausgerechnet den Weltraum-Shooter für eine zeitgemäße Neuauflage aussuchte, hat einen simplen Grund: **Star Fox 64** zählt immer noch zu den besten Vertretern seiner Zunft. Kein Seriennachfolger verkörperte den Kultstatus der Reihe so perfekt wie das Nintendo-64-Vorbild. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Die Arwings sind endlich zum Greifen nahe!“

Es mag seltsam anmuten, dass Nintendo für den 3DS so viele Spiele angekündigt hat, die ursprünglich fürs Nintendo 64 erschienen. Doch der Tiefeneffekt bei **Star Fox 3D** sorgt für ein viel lebhafteres Spielgefühl. Das merkt man vor allem im Asteroiden-Level, in dem einem die Steine regelrecht ins Gesicht fliegen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

Gigantisch: Im Kampf beschwört ihr bildschirmfüllende Elementarwesen!

Idyllisch: Man sieht den hübsch gestalteten Städtchen gar nicht an, dass sich die Spielwelt in ernsthafter Gefahr befindet.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Material zur E3 und machen auf uns einen authentischen, nicht nachgebesserten Eindruck.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

GOLDEN SUN: DARK DAWN

Text | Christina Kalka

Die Fortsetzung des Fantasy-Krachers kommt noch in diesem Jahr!

Es scheint eine halbe Ewigkeit her zu sein, dass der Nachfolger der genialen **Golden Sun**-Spiele für den DS angekündigt wurde. Wie erwartet, gab es auf der diesjährigen Videospielmesse E3 endlich gute Neuigkeiten für die Rollenspiel-Fans: **Golden Sun: Dark Dawn** wird voraussichtlich noch in diesem Jahr für Nintendos Handheld erscheinen! Der dritte Teil der Serie ist zeitlich 30 Jahre nach dem Ende von **Golden Sun: The Lost Age** angesiedelt. Damals entfesselte der mutige Isaac gemeinsam mit seinen Gefährten die „Goldene Sonne", die wahre Macht der Alchemie, über der sterbenden Welt Weyard, um diese wieder mit Lebenskraft zu erfüllen. Seit jener Heldentat hat sich viel verändert: Von der neuen Energie durchdrungen, verschoben sich ganze Kontinente, neue Länder und neue Tierarten entstanden überall auf der Welt. Der Frieden findet jedoch ein rasches Ende, als plötzlich im ganzen Land „Psynergiestrudel" auftauchen, die die lebensspendende Psynergie-Kraft der Alchemie wieder aus der Welt und vor allem den magiebegabten Adepten saugen. In diesen gefährlichen Zeiten macht ihr euch auf, um das Mysterium der Strudel zu ergründen und erneut die Welt zu retten – in der Rolle der Sprösslinge der früheren **Golden Sun**-Helden!

Altes Spielprinzip, neuer Glanz

Die auf der E3 gezeigten Bilder versprechen vor allem eines: die Wiederkehr des bewährten Spielkonzepts in einer völlig neuen, wunderschönen Optik und mit einer intuitiven, auf den Touchpen ausgerichteten Steuerung. Ihr erforscht das weite Land Weyards, sammelt Schätze, bekämpft Monster, interagiert mit anderen Charakteren und löst jede Menge Rätsel. Eure wichtigste Waffe dabei ist eure Fähigkeit, die Psynergie-Magie einzusetzen, um Hindernisse zu überwinden und Schlachten zu gewinnen. Auf eurer Mission verschiebt ihr Blöcke mittels Telekinese, lasst Kletterranken sprießen und entfacht ganze Feuerstürme gegen Gegnerhorden. Auch die niedlichen Elementar-Dschinns der Vorgänger sind wieder mit dabei: Im Kampf verbündet ihr euch mit den Psynergie-Wesen, um mit ihrer Macht gigantische, mystische Kreaturen zu beschwören. Wir können es kaum erwarten, dass das RGP-Abenteuer Testreife erreicht! ■

Heroisch: Psynergie ist eure mächtigste Waffe im Kampf!

Mystisch: Eure Reise führt euch durch antike Tempel und Ruinen.

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Da steht uns ein großer Rollenspiel-Hit ins Haus."

Golden Sun ist eine DER Spieleserien meiner Kindheit und Jugend. Umso aufgeregter war ich, als ich endlich einen Blick auf die ersten Screenshots zum heiß ersehnten Nachfolger der Spiele werfen konnte. Mein Urteil: Dieses Spiel wird seine Vorgänger um Längen toppen und Rollenspielfans für viele, viele Stunden an den Handheld fesseln. Hitpotenzial!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO
Die hier abgedruckten Screenshots stammen von Capcoms offiziellem Pressematerial, sie scheinen die Grafik des Games originalgetreu darzustellen.

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

DS

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2011

OKAMIDEN

Text | Anne Schmiedl

Ein Welpe rettet Japan!

Malerisch: Dieser Schauplatz dürfte Fans des ersten Teils bekannt vorkommen.

Das 2006 für die PS2 erschienene **Okami** erntete aufgrund seiner innovativen Ideen von Kritikern und Spielern haufenweise Lob. Nach einer Umsetzung für die Wii im Jahre 2008 bringt Capcom nun ein Sequel für den Nintendo DS. Doch hat **Okamiden** das Potenzial dazu, anders als sein Vorgänger auch kommerziell ein Erfolg zu werden?

Japanische Geschichtsstunde

Die Story des Games ist einige Monate nach **Okami** angesiedelt. Nachdem die Sonnengöttin Amaterasu in der Gestalt eines weißen Wolfes das Land Nippon – eine Anlehnung an das klassische Japan – von bösen Dämonen befreit hat, kehren diese zu Beginn von **Okamiden** zurück. Erneut lastet die Aufgabe, Nippon zu retten, auf den Schultern eines Tieres – ihr steuert nun jedoch eine kleinere Version der bekannten Wölfin. Unterstützung erhält euer flauschiger Welpe Chibiterasu von verschiedenen anderen Figuren, zum Beispiel einem kleinen Jungen namens Kuninushi, dem Sohn eines weiteren Protagonisten aus **Okami**.

Die Macht des Pinsels

Wie schon im Vorgänger habt ihr die Möglichkeit, das laufende Spiel anzuhalten, um dann mithilfe eines Pinsels und Tinte in das Geschehen auf dem Bildschirm einzugreifen. Der Touchscreen des DS eignet sich natürlich perfekt dazu, das Zeichnen realistisch umzusetzen. Durch einen Buttondruck pausiert ihr das Geschehen und malt dann zum Beispiel mit dem Stylus einen Kreis um einen vertrockneten Baum. Setzt ihr das Spiel dann fort, breiten sich entlang der gezeichneten Linie Blüten aus und der Baum erwacht zu neuem Leben. Im Laufe des Abenteuers erlernt ihr verschiedene Techniken, mit denen ihr zerstörte Gegenstände repariert oder Feinde und Hindernisse zerteilt.
Die malerische Grafik ist wieder im außergewöhnlichen Stil des Vorgängers gehalten und vermittelt den Eindruck, durch ein japanisches Sumi-e-Gemälde zu spazieren. Die Verjüngung der Hauptfiguren führt jedoch dazu, dass **Okamiden** ein sehr viel kindlicheres Image als der Vorgänger besitzt. Ob sich dies jedoch negativ auf das Flair des Spieles auswirkt, bleibt abzuwarten. ■

Drolliges Design: Die Figuren sorgen aufgrund ihres witzigen Aussehens immer mal wieder für einen Lacher.

Der Pinsel ist mächtiger als das Schwert: Mittels virtueller Tusche zeichnet ihr mächtige Techniken auf den Touchscreen.

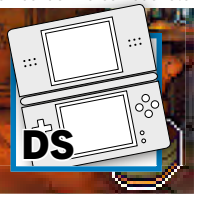
MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Auf nach Nippon!“

Okami war für mich eines der absoluten Highlights der letzten Jahre. Dass Capcom nun einen Nachfolger für den DS ins Rennen schickt, ist wie Weihnachten und Geburtstag zusammen! Das neu veröffentlichte Material sieht ganz danach aus, als würde **Okamiden** gekonnt an die schöne Geschichte und die innovativen Ideen des Vorgängers anknüpfen – das Game könnte ein Hit werden!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Retter in der Not: Wie üblich helft ihr vielen abgedrehten Figuren bei den verschiedensten Rätselaufgaben.



VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

Suchspiel: Überall im Spiel sind Münzen versteckt, mit denen ihr Hinweise für die Rätsel freischaltet.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

Text | Anne Schmiedl

Begebt euch mit Professor Layton auf Zeitreise!

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus Nintendos E3-Presse-Material und entsprechen der Grafik, die wir bereits aus der japanischen Fassung des Spiels kennen.

Dass Nintendo Professor Laytons drittes Abenteuer auch irgendwann in westlichen Gefilden veröffentlichen würde, war angesichts des Erfolgs der beiden Vorgänger abzusehen. Nun können Fans des Professors nach einer langen Wartezeit aufatmen, denn der Releasetermin für Amerika steht endgültig fest. Bevor das Game im Herbst diesen Jahres erscheinen wird, werfen wir mit Augenmerk auf das neue E3-Material noch mal einen Blick auf **Professor Layton and the Unwound Future**.

Reise durch die Zeit

Das Spiel steigt, wie auch schon in den Vorgängern, ohne Umschweife direkt in die packende Story ein: Layton erhält einen Brief von seinem Assistenten Luke, der ihn anfleht, ihm und ganz London zu helfen. Als wäre das nicht genug, stammt das Schriftstück auch noch aus der Zukunft, von einem zehn Jahre älteren Luke! Um den Geheimnissen rund um den mysteriösen Brief und seinen Absender auf den Grund zu gehen, begeben sich der Professor und Luke auf eine spannende Reise durch die Zeit, die in gewohnter *Layton*-Manier äußerst rätsellastig ausfällt.

Mysteriöse Ereignisse: Die Story des dritten **Professor Layton**-Spiels ist sogar noch geheimnisvoller als die der Vorgänger, denn Layton erhält einen Brief aus der Zukunft!

Altbekanntes und Neuerungen

Professor Layton and the Unwound Future bietet Fans kniffliger Denksportaufgaben über 165 neue Rätsel, die es im Laufe des Abenteuers zu lösen gilt. Nach dem Einstieg ins Spiel erwartet euch nach einer kurzen Story-Sequenz auch gleich die erste Knobelei: Anhand mehrerer Hinweise sollt ihr unter einer Vielzahl von Tischen den richtigen herausfinden. Was einfach klingt, wird eure Köpfe ziemlich zum Rauchen bringen, denn die Rätsel haben es zum Teil ganz schön in sich! Wer nicht weiterkommt, hat erneut die Möglichkeit, drei Hinweise zu den verschiedenen Aufgaben zu kaufen – die dafür benötigten Münzen sind überall in der Spielwelt versteckt. Im Vergleich zu den beiden Vorgängern enthält der dritte **Layton**-Ableger auch einige neue Features: So gibt es neben mehr gezeichneten Zwischensequenzen auch eine erweiterte Sprachausgabe. Eine weitere Änderung ist der sogenannte „Superhinweis“. Wer ein Rätsel nach drei Hinweisen immer noch nicht lösen kann, hat die Möglichkeit, diesen vierten, beinahe selbsterklärenden Tipp zu aktivieren und kommt damit der Lösung fast ohne Zutun auf die Schliche. Auch das Koffermenü hält neue Aufgaben bereit, zum Beispiel ein Bilderbuch, in das ihr gefundene Items an der richtigen Stelle einklebt. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Der neue Layton ist wie erwartet ein Highlight!“

Fans des Professors dürfen sich mächtig freuen, denn der neue **Layton**-Ableger macht einfach alles richtig! Genauso wie in den Vorgängern verfolgt ihr eine mitreißende Geschichte und löst dabei verzwickte Rätsel. Die Neuerungen machen das Game sogar noch besser, denn ihr werdet mit mehr Zwischensequenzen und einer erweiterten Sprachausgabe bestens unterhalten. Fazit: Alle, die Spaß an kniffligen Logikaufgaben haben, sollten sich dieses Game unbedingt vormerken.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Text | Christina Kalka

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM!

Der Wettstreit zwischen Klempner und Gorilla geht weiter!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2010

So richtig gern hatten sich die beiden ja nie. Und auch im dritten Teil der **Mario vs. Donkey Kong**-Reihe pflegen die beiden Nintendo-Helden ihre alte Rivalität und jagen sich durch Levels voller Leitern, Plattformen und Röhren. Aus Frust darüber, als 101. Besucher des neuen Mario-Themenparks keine Mini-Pauline mehr als Prämie abzubekommen, schnappt sich Donkey kurzerhand die Originalversion von Marios Freundin und flüchtet mit ihr auf das Parkgelände, den Super-Klempner und seine Mini-Marios dicht auf den Fersen. Um das Paar wieder zu vereinen, platziert ihr mittels Stylus geschickt Balken, Förderbänder, Sprungfedern und andere **Mario**-typische Objekte, die euch das Vorankommen ermöglichen. Ein zentraler Aspekt des Spiels ist der Level-Editor, in dem ihr nach Lust und Laune eigene Kurse erstellen und sie via Wi-Fi-Connection mit anderen Spielern tauschen dürft. Regelmäßig veranstaltete Wettbewerbe und ein Bewertungssystem der hochgeladenen Levels spornen dazu an, der kreativste Bastler zu werden. ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Das wird ein cleverer Knobel- und Bastelspaß.“

Nach den zahlreichen Serienvorgängern für DS, Game Boy Advance und DSiWare kann nicht mehr viel schiefgehen. Die Entwickler liefern sicherlich ein routiniertes Produkt ab.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Christina Kalka

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS

Das Ukulelen-Pichu ist los!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Creatures Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

Auf die Editionen **Schwarz und Weiß** werden die Poké-Fans wohl noch eine Weile warten müssen. Vielleicht auch, um ihnen ein wenig die Zeit zu verkürzen, veröffentlicht Nintendo schon im Herbst dieses Jahres ein neues **Pokémon Ranger**-Abenteuer: Im dritten Teil der Serie macht ihr euch in der Oblivia-Region auf, um mit eurem Ukulele spielenden (!) Pichu die einheimischen Pokémon vor den skrupellosen „Pokémon Pinchers“ zu retten, die die armen Geschöpfe jagen und einfangen. Eure Waffe im Kampf gegen die Wilderer ist der „Capture Styler“, ein nützliches Utensil, mit dem ihr Pokémon auf dem Touchscreen einkreisen und beeinflussen könnt. Außerdem ruft ihr durch das Zeichnen diverser Ranger-Zeichen mächtige Pokémon-Partner zur Unterstützung herbei. Auch ein umfangreicher Mehrspielermodus soll im neuen **Pokémon Ranger** integriert sein, in dem bis zu vier Spieler über Drahtlosverbindung in bestimmten Missionen zusammenarbeiten und so mehr über die geheimnisvolle Oblivia-Region erfahren können. ■

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Das wird die Fans ein bisschen beschäftigt halten.“

Jetzt spielen sie auch noch Ukulele … Die Pokémon trieben es auf der E3 ja ganz schön bunt mit **PokéPark** und **Pokémon Ranger**. Mir soll es recht sein, immerhin sind die Taschenmonster auch abseits der RGPs immer wieder Inhalt toller Spiele. Ich freue mich auf den Poké-Ranger!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

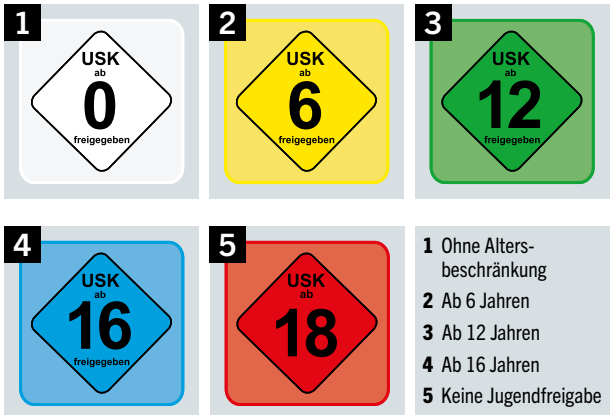
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist …

… überwältigt: Und das nicht nur von den derzeit tropischen Temperaturen, sondern vor allem auch durch das grandiose Nintendo-E3-Line-up. Besonders die 3DS-Ankündigungen machen einem so richtig Lust auf den neuen Handheld.

… im Lernstress: Dank Klausuren und Diplomarbeit bleibt ihm momentan am Feierabend kaum noch Zeit, die Wii oder den DS anzuwerfen. Aber alle paar Tage eine Runde **Super Mario Galaxy 2** muss einfach drin sein!

Christoph Kraus // sammelt …

… DK-Münzen: Seit der Ankündigung von **Donkey Kong Country Returns** gibt es für mich kein Halten mehr – ich will alle Taler in der Super-Nintendo-Trilogie mein Eigen nennen! Aber wie erreiche ich bloß das Fass in der „Flotten Fluss-Flitzerei" aus **Donkey Kong Country 3**? Zuschriften an die Mail-Adresse redaktion@n-zone.de nehme ich herzlich gern entgegen.

… NES-Spiele: Persönliche Memo an mich selbst: Nie wieder Flohmärkte besuchen. Das wird auf lange Sicht einfach zu teuer!

Sebastian Stange // hat …

… schmerzende Oberschenkel. Schlimm, diese Kollegen. Da machen alle bei so einer „Mit dem Rad zur Arbeit"-Aktion mit und schon strampelt man täglich 14 Kilometer. Auf einem 50er-Jahre-Stahlrad!

… 3DS spielen können. Liebe Leute, ihr könnt euch auf etwas freuen. Nintendos Handheld bietet einen tollen 3D-Effekt, schicke Grafik, viele nette Gimmicks und grandiose Spiele. Zeit für Vorfreude. Zeit für Hype!

Maik Koch // freut …

… sich wieder zu früh. Denn beim Tippen dieser Zeilen ist Deutschland noch kein Weltmeister. Lest ihr das hier, dann haben Schweinsteiger und Co. den Pott geholt.

… sich über den Nintendo 3DS, Zelda: Ocarina of Time und **Donkey Kong Country** Returns. Absolut geniale E3 2010 samt fetten Core-Gamer-Ankündigungen. Nintendo holte zum Paukenschlag aus und macht uns Fans glücklich.

Christian Schönlein // boykottiert …

… den Redaktionsalltag. Endlich ist der Sommer ausgebrochen. Und wenn man im schönen Frankenland schon so tolle Badeseen wie den Rothsee hat, nimmt man sich als freier Mitarbeiter auch gerne mal nen Tag frei. Sollen die Kollegen doch schwitzen!

… die Fußball-WM. Fußball ist immer noch langweilig. Gott sei Dank ist diese Weltmeisterschaft und das öffentliche Chaos endlich vorbei!

David Mola // möchte…

… auf der Stelle sterben! Diese Hitze ist nicht auszuhalten! Schlafen kann man nicht, sich bewegen sowieso nicht, ins Freibad aber auch nicht … die N-ZONE muss ja pünktlich am Kiosk landen. Was tun?

… kundtun: Mich haben alle Ankündigungen der E3 kalt gelassen. Einzige Ausnahme: Der Release-Termin zu **Gran Turismo 5** (PS3) erfüllt mich doch dezent mit Vorfreude. Ob der 3DS wirklich rockt, würde ich gerne persönlich sehen.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Wird im nächsten Jahr …
… die **Pokémon**-WM rocken! In Köln hatte unser Pokémon-Experte leider wenig Glück und musste sich viel zu früh aus dem Wettkampf verabschieden. Wenn dann im Herbst erst mal die **Schwarze** und **Weiße Pokémon Edition** in Japan für den DS erscheinen, geht's mit dem Training wieder weiter.

ANNE SCHMIEDL

Freut sich …
… auf die vielen großartigen Games, die auf der E3 für Nintendo-Konsolen angekündigt wurden. Besonders **Kid Icarus** für den 3DS und das kunterbunte und innovative **Kirby's Epic Yarn** haben es ihr total angetan – kein Wunder, denn der Protgonist des Spiels ist einfach zum Verlieben putzig.

LUKAS SCHMID

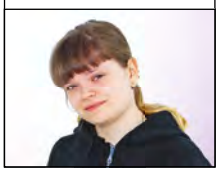
Ist der Neue im Team …
… und gespannt, wie sich die nächsten drei Monate entwickeln werden. In seiner Freizeit versucht er aktuell, bei **Elite Beat Agents** alle Rekorde zu schlagen, nachdem er es im Abverkauf für schlappe drei Euro erstanden hat. Da dürfen sich die vielen angekündigten E3-Hits ruhig noch etwas Zeit lassen.

DAVID MARTIN

Hat die E3 …
… mit reichlich Kaffee, Energy Drinks und fiesen Augenringen überstanden. Die von Nintendo gezeigten Spiele allerdings machen die Messe-Strapazen wieder wett. **Zelda: Skyward Sword**, viele Nintendo-3DS-Games und natürlich **Donkey Kong: Country Returns** – Nintendo-Herz was willst du mehr?

CHRISTINA KALKA

Ist mittlerweile stolze Besitzerin …
… einer eigenen Wii-Konsole und kann jetzt zu Hause den ganzen Abend **Naruto** zocken. Und natürlich erwartet sie auch sehnlichst die auf der E3 angekündigten Spielehits wie **Golden Sun** und vor allen **Zelda: Skyward Sword**. Bis es so weit ist, gibt es ja auch noch **No More Heroes 2**.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	JETT ROCKET	DRAGON QUEST IX	DRAGON QUEST IX	TRANSFORMERS
TOP-TITEL				
FLOP-TITEL	ALIEN MONSTER BOWLING	ALIEN MONSTER BOWLING	TRANSFORMERS	POKÉPARK
POKÉPARK (Wii) ∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 56	Ein Action-Adventure mit Pikachu in der Hauptrolle? Das ist zumindest deutlich abwechslungsreicher als die üblichen **Pokémon**-Ableger für Wii und DS. Ich befürchtete Minispiel-Kram, aber dieses Spiel ist tiefgründiger. **8**	Nein, ich weigere mich! Ich mag keine Pokémon und mir ist es so was von egal, wenn irgendein Spiel dazu erscheint. Es könnte sogar gut sein und würde mir dennoch am Allerwertesten vorbeigehen. **?**	Ein nettes Spiel für alle Fans der Reihe, die auch gern auf der Glotze ihrer Leidenschaft nachgehen möchten. Das Gameplay hat mich persönlich positiv überrascht, die Technik aber weniger. **7**	Wie ihr wisst, bin ich kein Pokémaniac, sondern warte sehnlichst auf **Metroid: Other M**. Samus Aran in typischer 2D-Action samt fetten 3D-Effekten, das lasse ich mir auf keinen Fall entgehen! **4**
ALIEN MONSTER BOWLING ... (Wii) ∅ **WERTUNG: 4,25** Test S. 61	Für mich gibt es keinen einzigen Grund, warum ich ein anderes Bowling-Spiel auf der Wii ausprobieren sollte als das aus **Wii Sports Resort**. Keinen! Von daher ist mir schnurz, was es sonst noch so alles gibt. **4**	Na ja, nee. Ich finde die Grundidee ja ganz nett, aber die Umsetzung überzeugt mich nicht. Als WiiWare-Titel könnte das Gebotene ja durchaus cool sein. Aber als Vollpreisspiel? Nee! **3**	Das abgefahrene Szenario sowie die coolen Charaktere und Extras lassen mich die Schwächen bei der Steuerung vergessen. Vor allem in geselliger Runde hatte ich meinen Spaß beim Bowlen! **6**	Das einzig gute Bowling-Spiel ist in **Wii Sports** enthalten. Okay, das **Wii Sports Resort**-Bowling war auch noch ganz gut. Am meisten Spaß macht allerdings echtes Bowling auf frisch gewachsten Bahnen. **4**
TRANSFORMERS (Wii) ∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 61	**Transformers** ist ein typisches Action-Feuerwerk mit den Missionszielen, die man seit zehn Jahren kennt: Herumlaufen, ballern, das war's im Grunde schon. Aber hey, es ist **Transformers**! **6**	Dem feinen Herrn Kraus ist das Spiel also zu stumpf, ja? Wer erwartet denn Anspruch in einem Spiel voller sprechender Roboter? Ich finde die Nonstop-Action ganz witzig. Nicht mehr. Nicht weniger. **7**	Nicht schlecht – solange ich das Drumrum ausblende! Schon als Kind habe ich nie wirklich was mit diesen seltsamen Robotern anfangen können, die sich in alte Autos und andere Gefährte verwandeln. **5**	Das neue **Transformers**-Game ist wirklich gut gelungen. Zumindest auf den anderen beiden Konsolen. Ich bin ein langjähriger Fan der Cartoon-Serie und werde sicherlich mal reinzocken. **7**
DRAGON QUEST IX (DS) ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 62	Für meinen Geschmack ist dieses japanische Rollenspiel viel zu komplex. Ich kann mit Rollenspielen, abgesehen von der **Mario & Luigi**-Serie, wenig anfangen. Das ändert sich auch diesmal nicht. Verzeiht's mir bitte! **5**	Endlich erscheint das RPG auch bei uns. Seit ich den achten Teil förmlich verschlungen habe, ist es viel zu lange her. Und auch wenn ich nicht jedes neue Feature toll finde, begeistert mich Teil 9. **9**	Yeah! Als Freund der Japano-RPG-Reihe kann ich's kaum erwarten, den neuesten Ableger für den DS ausgiebig in Ruhe zu spielen. Mal sehen, ob ich diesmal bis zum Abspann durchhalte … **9**	DAS Aushänge-Rollenspiel neben **Final Fantasy**! Ich werde es allerdings komplett ignorieren und euch den Vortritt für diesen DS-Hit überlassen. Ich weiß, Herr Schönlein ist auch schon ganz heiß drauf. **7**
SHERLOCK HOLMES DS (DS) ∅ **WERTUNG: 6,0** Test S. 65	Und wieder einmal bekommen wir ein routiniertes Adventure mit Wimmelbildern, Schiebepuzzles und dergleichen geboten. Davon gibt es schon Dutzende andere, aber das passt schon. Nett. **6**	Ich habe nix gegen Puzzle-Adventures. Dass der Mix klasse funktioniert, zeigt Layton ein ums andere Mal. Hier aber wird zu sehr auf 08/15-Aufgaben und Suchbilder gesetzt. Ich vermisse Charme und Innovationen. **5**	Lieber nachgemacht als selbst schlecht erfunden! Auch wenn das Spiel mit dem bekannten Detektiv nicht die Klasse eines **Layton**-Abenteuers erreicht, macht mir das Rätseln mit Sherlock Spaß. **7**	An **Layton** kommt das Spiel nicht heran, auch wenn es ist wirklich nett umgesetzt ist. Ich vergebe trotzdem sechs Punkte, da **Layton**-Liebhaber dem Spiel auf jeden Fall etwas abgewinnen können. **6**
MEGA MAN ZERO COLLECTION (DS) ∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 64	Zum Preis eines regulären DS-Spiels bekommt ihr vier **Mega Man Zero**-Abenteuer. Schon allein aufgrund des Preis-Leistungs-Verhältnisses muss man da zuschlagen. Action beinhart! **8**	Na jaaaa, so nett die Sammlung auch ist: Erstens gibt es kaum Bonus-Features, zweitens glänzt die Spielereihe meiner Meinung nach nur im 8-Bit-Look so richtig. Die **Zero**-Ableger brauche ich nicht. **7**	Für Fans wie Christoph ist diese Spielesammlung eine wahre Offenbarung, mich hingegen lässt **Mega Man** eher kalt. Einer der ersten Teile hat mich seinerzeit so gefrustet, dass ich bis heute traumatisiert bin. **6**	Die **Mega Man Zero**-Reihe war damals bockschwer. Die Collection ist ein nettes Sammlerstück, auch wenn ich lieber alle **Mega Man**-Spiele für das NES auf einem Nintendo-DS-Modul sehen würde. **7**

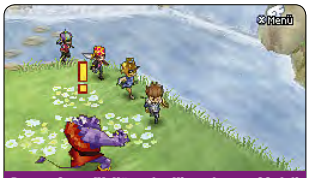
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft	29. Juli I 2010
PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer	Nintendo	09. Juli I 2010
Summer Challenge: Tournament Athletics	RTL Interactive	30. Juli I 2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	01. Juli I 2010
Tournament of Legends	Sega	02. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive	02. Juli I 2010
AUGUST		
Crazy Machines	dtp	13. August I 2010
Die Legende von Aang	THQ	16. August I 2010
In the Mix: featuring Armin van Buuren	Foreign Media	August I 2010
Lernerfolg Grundschule Power Mathe	Tivola	12. August I 2010
Prinzessin Lillifee – Die große Feenparty	Tivola	12. August I 2010
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	September I 2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	03. September I 2010
Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive	September I 2010
Family Party: Fitness Fun	D3Publisher	September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	18. September I 2010
Metroid: Other M	Nintendo	September I 2010
Shaun White Skateboarding	Ubisoft	September I 2010
Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision	September I 2010
2010 / 2011		
Alter Ego	Bit Composer Games	2010
Cars Toons: Hooks unglaubliche Geschichten	Disney Interactive	November I 2010
Conduit 2	Sega	2010
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Def Jam Rapstar	Konami	04. November I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	2010
Die Sims 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Disney Channel All-Star Party Games	Disney Interactive	Herbst I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	Winter I 2010
Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive	Herbst I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	2010
Driver: San Francisco	Ubisoft	2010
Eldar Saga	Rising Star Games	Herbst I 2010
Family Trainer Treasure Adventure	Namco Bandai	Herbst I 2010
FlingSmash	Nintendo	2010
Golden Eye	Activision	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Herbst I 2010
Hasbro – Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Hello Kitty Seasons	Bandai Namco	2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Just Dance 2	Ubisoft	2010
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	2010
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Mario Sports Mix	Nintendo	2011
Megamind	THQ	November I 2010
Michael Jackson Video Game	Ubisoft	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
Need for Speed : Hot Pursuit	Electronic Arts	18. November I2010
Pac-Man Party	Bandai Namco	Herbst I 2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	2010
Scene It? Twilight	Konami	2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Sniper Elite	Reef Entertainment	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Sports Island 3	Konami	Herbst I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
The Grinder	High Voltage	2010
The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Snap Dragon	Herbst I 2010
The Last Story	Nintendo	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Trauma Team	Nintendo	2010
Tron: Evolution	Disney Interactive	Januar I 2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011
WWE SmackDown vs. Raw 2011	THQ	Oktober I 2011
Xenoblade	Nintendo	2010
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011

Tournament of Legends 2. Juli

Toy Story 3 15. Juli



Dragon Quest IX: Hüter des Himmels 23. Juli

Dragon Ball Origins 2 02. Juli

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Dragon Ball Origins 2	Namco Bandai	02. Juli I 2010
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	Nintendo	23. Juli I 2010
Kosmetiksalon	NBG	15. Juli I 2010
Puzzle Quest 2	Namco Bandai	16. Juli I 2010
Richtig Buchstabieren 2 – Mind.Body.Soul.	NBG	15. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
AUGUST		
Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	Ubisoft	19. August I 2010
Die Legende von Aang	THQ	16. August I 2010
Duell der Magier	Disney Interactive	26. August I 2010
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	September I 2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	September I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	September I 2010
Camp Rock – The Final Jam	Disney Interactive	September I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 5 + 6	HMH	30. September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Super Scribblenauts	Warner Interactive	September I 2010
Tinkerbell – Ein Sommer voller Abenteuer	Disney Interactive	16. September I 2010
2010 / 2011		
Bakugan Battle Trainer	Activision	2010
Become a famous Model	Global Producers	2010
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D	Bandai Namco	2011
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Die Sims 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	2010
Ghost Trick: Phantom Detective	Capcom	2010
Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Herbst I 2010
Hidden Mysteries: Buckingham Palace	Astragon	2010
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	2011
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Michael Jackson Video Game	Ubisoft	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
My World My Way	Rising Star Games	Herbst I 2010
Okamiden	Capcom	2011
Pang: Magical Michael	Rising Star Games	Herbst I 2010
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
Phantasy Star Portable 2	Sega	2010
Phineas und Ferb: Volle Fahrt!	Disney Interactive	Herbst I 2010
Pilotwings Resort	Nintendo	2011
Pokémon Ranger 3	Nintendo	2010
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo	2010
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	Rising Star Games	Herbst I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Fox (3DS)	Nintendo	2011
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Samurai Warriors 3D (3DS)	Nintendo	2011
Sunny Munroe	Disney	2010
Super Street Fighter IV 3D-Edition (3DS)	Capcom	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	2011
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	2011
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
15. Juli	Toy Story 3: Das Videospiel	Disney Interactive Studios
23. Juli	Rally Racer	Nordic Games
29. Juli	Combat Wings: The Greatest Battles of WW2	Ubisoft
Test S. 58 29. Juli	PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer	Nintendo
Vorschau S. 35 30. Juli	Summer Challenge: Tournament Athletics	RTL Interactive
30. Juli	We Sing Vol. 2	Flashpoint
12. August	Lernerfolg Grundschule Power Mathe	Tivola
12. August	Prinzessin Lillifee – Die große Feenparty	Tivola
13. August	Crazy Machines	dtp
13. August	Die Legende von Aang	THQ
August	In the Mix: featuring Armin van Buuren	Foreign Media
03. September	Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai
18. September	Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai
30. September	FIFA 11	Electronic Arts
September	Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive Studios
September	Family Party: Fitness Fun	Namco Bandai
September	Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive
Vorschau S. 30 September	Metroid: Other M	Nintendo
September	Shaun White Skateboarding	Ubisoft
September	Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision

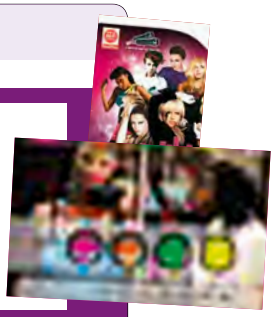
23.07. RALLY RACER

HERSTELLER: NORDIC GAMES I GENRE: RENNSPIEL

Hier erwartet uns eine realistische Rally-Simulation. Man flitzt durch Matsch, Dreck und Schlamm und heizt sogar Alpenpässe hoch, um gegen das übrige Fahrerfeld zu bestehen. Ein Kopilot kommentiert darüber hinaus das Renngeschehen. Die Grafik hinterlässt bislang noch nicht den besten Eindruck. Dafür kommt **Rally Racer** nur für knapp zwanzig Euro in den Handel.

30.07. WE SING VOL. 2

HERSTELLER: FLASHPOINT I GENRE: MUSIKSPIEL



Der Erscheinungstermin dieses Musikspiels wurde nach hinten verlegt – und zwar um über einen Monat. Jetzt hat das Warten für die Fans endlich ein Ende, bald dürft ihr am Mikrofon zu euren Lieblingssongs singen. Mit dabei sind wieder einmal Klassiker und aktuelle Hits. Aber ob der Titel eine ernsthafte Konkurrenz für Sonys **SingStar** wird? Der Entwickler muss sich angesichts des starken Rivalen gehörig anstrengen.

12.08. PRINZESSIN LILLIFEE: DIE GROSSE FEENPARTY

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Bei dieser quietschbunten Minispielsammlung bekommen manche vor lauter Farbenfreude Magenschmerzen – aber kleine Mädchen leuchtende Augen! **Die große Feenparty** richtet sich an äußerst junge Wii-Spielerinnen, wobei nicht mal Lesekenntnisse erforderlich sind, denn alle Spiele werden akustisch erläutert. Der Hersteller Tivola spricht davon, dass sogar Mädchen ab vier Jahren mit dem Titel klarkommen werden. Allzu anspruchsvoll dürften die einzelnen Spielchen also nicht sein.

13.08. DIE LEGENDE VON AANG

HERSTELLER: THQ I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Pünktlich zum Start der Realverfilmung des **Avatar**-Cartoons in den deutschen Kinos kommt auch dessen Videospielversion zu uns in die Läden. Ihr steuert Avatar Aang und den Prinzen der Feuernation, Zuko, die sich hinsichtlich ihrer Fähigkeiten stark unterscheiden. Dazu gibt es kooperativ spielbare Schlachten im Mehrspielermodus. Wir erwarten ein routiniertes Action-Adventure mit Rätseln, die man schon aus vergleichbaren Spielen kennt, nicht die Neuerfindung des Rads.

12.08. LERNERFOLG GRUNDSCHULE POWER MATHE

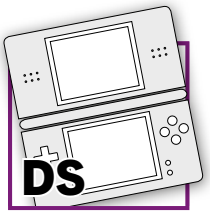
HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: ANWENDUNG

Lernsoftware für DS und Wii ist ja an und für sich nichts Neues, jedoch beansprucht dieses Programm den Titel „Erster Mathetrainer für die Wii“ für sich. Das Programm richtet sich explizit an Grundschüler, die Übungen im Mathematikunterricht benötigen. Das mag ja für die Vertiefung des Gelernten ganz nett sein, aber die Schulbank ersetzt so ein Lernspiel trotzdem nicht! Dafür gibt es Wii-typische Minispiele.

AUGUST IN THE MIX: FEATURING ARMIN VAN BUUREN

HERSTELLER: FOREIGN MEDIA I GENRE: MUSIKSPIEL

Wird im Moment eigentlich alles nur noch verschoben? Die coole DJ-Simulation für die Wii war bereits für den Monat Juni eingeplant, nun wurden die wartenden Fans von Armin van Buuren auf August vertröstet. So ein Ärger! Dabei wollen wir endlich loslegen mit dem Plattenauflegen, Musikmixen und Anheizen des virtuellen Publikums! Interessanterweise setzt das Spiel nicht auf Plastikzubehör à la **DJ Hero**, sondern nur auf Wii-FB und Nunchuk.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
15. Juli	Dementium II	TopWare
16. Juli	Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F+F Distribution
16. Juli	Richtig Buchstabieren 2 – Mind.Body.Soul.	NBG
15. Juli	Toy Story 3: Das Videospiel	Disney Interactive Studios
16. Juli	Puzzle Quest 2	Namco Bandai
23. Juli	Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	Nintendo
06. August	Art Academy: Zeichen- und Maltechniken Schritt ...	Nintendo
13. August	Die Legende von Aang	THQ

Test S. 62

15.07. DEMENTIUM II

HERSTELLER: TOPWARE ENTERTAINMENT I GENRE: EGO-SHOOTER

Eigentlich sollte der schaurige Mix aus Ego-Shooter, Action-Adventure und Survival-Horror ja bereits Ende Juni in die Läden kommen, jetzt wurde der Schocker auf Mitte Juli verschoben. Im Spiel wacht Hauptcharakter William Redmore nach einer Hirnoperation in einer gruseligen Heilanstalt auf und muss plötzlich ums nackte Überleben kämpfen. Das verspricht Gänsehaut-Gameplay mit dem Nintendo-DS-Touchpen, der zum Steuern benutzt wird.

16.07. DODGE RACING: CHARGER VS. CHALLENGER

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION GMBH I GENRE: RENNSPIEL

Düsen bis die Reifen glühen: In **Dodge Racing: Charger vs. Challenger** treten die beiden absoluten Klassiker der amerikanischen Automobilkultur in einem erbitterten Kopf-an-Kopf-Rennen gegeneinander an. Es liegt an euch, in diesem hitzigen Rennspiel euer Gewinner-Auto zusammenzubasteln und im Einzel- oder Mehrspielermodus den Sieg auf den zahlreichen Pisten davonzutragen. Allzu spektakulär wirken die gezeigten Screenshots aber nicht.

06.08. ART ACADEMY

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: ANWENDUNG

Der Untertitel dieses Spiels lautet **Zeichen- und Maltechniken Schritt für Schritt erlernen!** – und der Name ist auch Programm. Aus einer riesigen Vielfalt realistischer Mal- und Zeichenmaterialen wählt ihr nach eurem persönlichen Geschmack aus und lasst euch vom virtuellen Kunstlehrer durch verschiedenste Techniken und Motive führen. Ein Bild, das ihr nachzeichnet, zeigt übrigens den allseits beliebten Yoshi. Das Spiel richtet sich aber nicht an Zocker, sondern eher an kreative Nachwuchs-Zeichengenies.

06.08. MAGIC ENCYCLOPEDIA 2

HERSTELLER: PURPLE HILLS I GENRE: ADVENTURE

Bei der Recherche für diese Rubrik stellten wir fest, dass der erste Teil dieses Wimmelbild-Suchspiels gar nicht für den DS, sondern nur für PC erschienen ist. Sei's drum, es handelt sich um ein typisches Adventure mit 1.900 Objekten, die irgendwo auf dem Bildschirm versteckt sind. Während ihr der Zauberschülerin Katrina helft, den auf wundersame Art und Weise verschwundenen Professor Fobros aufzuspüren, löst ihr fordernde Rätsel. Zudem gibt es 18 Minispiele.

12.08. OSCAR DER BALLONFAHRER

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Tivola ist auf kindgerechte Software einfach abonniert. Bereits Prinzessin Lillifee und Capt'n Sharky schafften den Sprung vom Bilderbuch auf den Bildschirm – und jetzt erlebt auch Oscar der Ballonfahrer sein erstes Abenteuer auf dem Nintendo DS. Geboten werden einsteigerfreundliche Minispiele, in denen ihr zum Beispiel Muscheln per Touchpen nach einem festen Muster sortiert. Abermals richtet sich das Spiel – wie auch **Feenparty** für Wii – an Kinder.

Quirlig: Natürlich sind auch Plinfa, Glumanda und Endivie mit im Park und unterstützen euch, wo sie nur können – hier mit einem Ballon.

Heftig: In den Pokémon-Kämpfen müsst ihr schnell sein, um zielgenau eure Treffer zu landen!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Creatures | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 9. Juli 2010

POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Text | Christina Kalka

Poké-Fans, aufgepasst: Der PokéPark ist in großer Gefahr und nur ihr könnt ihn und seine Bewohner retten!

Pika-Pikachu: Der gelbe Racker wagt mit **PokéPark – Pikachus großes Abenteuer** endlich einen eigenständigen Ausflug auf die Wii. Die Story ist schnell erzählt: Das Pokémon Mew erscheint Pikachu, weil das schützende Himmelsprisma über dem PokéPark zerbrochen ist und nun der Park zerstört zu werden droht. Natürlich erklärt sich Pikachu sofort bereit, die Splitter zu finden und den Park zu retten! Ihr steuert Pikachu mit der Wii-Fernbedienung, was anfangs zwar leider ein bisschen Übung erfordert, nach einiger Zeit aber gut funktioniert. Auf eurer Reise durch die bunten und abwechslungsreichen Gebiete des Parks, die zum Beispiel unter dem Motto Pflanzen, Eis oder Feuer stehen, trefft ihr dabei auf unzählige Pokémon, die euch helfen und sich mit euch anfreunden möchten. Tretet gemeinsam in vielen tollen Spielen an, um die Prismenstücke zu erringen!

Lustige Attraktionen

Attraktionen werden die verschiedenen, über den Park verteilten Minispiele genannt, die zwischen euch und den Stücken des Himmelsprismas stehen. Bewacht werden sie meistens von ganz besonders beeindruckenden Pokémon wie Bisaflor, Garados und Brutalanda und oft müsst ihr erst zahlreiche Aufgaben lösen, bevor ihr überhaupt Zugang zu ihnen erhaltet. Sobald ihr an „Lianenhopp“, „Pistenhatz“, „Plattendreschen“ und vielen anderen Spielen teilnehmen dürft, gilt es, genau zu überlegen: Welches der für die Attraktion verfügbaren Pokémon, mit denen ihr euch zuvor allerdings angefreundet haben müsst, wird sich wohl am besten schlagen? Neben besonders gut geeigneten Kandidaten stehen nämlich auch weniger begabte zur Verfügung. Manche wirken dabei fast wie ein Witz: Oder könnt ihr euch ein Karpador beim Lianenschwingen vorstellen? Wenn ihr dann erst mal die Bestzeiten erreicht und die Prismenstücke erkämpft habt, lohnt es sich trotzdem, mit allen Poké-Freunden am Wettkampf teilzunehmen. Denn egal wie gut es im Vergleich zu anderen ist, jedes Pokémon hat eine persönliche Bonusleistung in jedem seiner Spiele und wird reich belohnt, wenn es sie mit eurer Hilfe überbietet.

Lebendige Pokémon

Das Herzstück eines jeden **Pokémon**-Spiels sind natürlich die possierlichen Monster selbst – und

FAQs

Wie viele Pokémon wird es geben?
Im PokéPark werdet ihr auf insgesamt 193 der knuddeligen Taschenmonster aus allen vier Generationen treffen. Mit dabei sind unter anderem alle Starter der Handheld-Editionen inklusive ihrer letzten Entwicklungsstufe, Evolis sieben Entwicklungen, Lucario und natürlich legendäre Pokémon wie Shaymin, Jirachi und Mew.

Kann ich andere Pokémon außer Pikachu steuern?
Durch den Vergnügungspark selbst bewegt ihr euch ausschließlich mit Hauptcharakter Pikachu. Schneidet ihr in den zahlreichen Wettbewerben jedoch gut ab oder geht aus Pokémon-Kämpfen als glorreicher Sieger hervor, schließen sich euch neue Poké-Freunde an, die ihr in den Attraktionen steuern dürft.

Wie laufen die Pokémonkämpfe ab?
Die Kämpfe im Park laufen in Echtzeit ab. Wenn ihr ein Pokémon herausgefordert habt, müsst ihr ihm mit physischen Angriffen und Spezialattacken zu Leibe rücken, um seine Energieleiste auf null zu bringen. Im Laufe des Spiels dürft ihr euch eure Statuswerte von bestimmten Pokémon verbessern lassen, um stärkere Gegner zu besiegen.

Wie funktioniert das Leveln? Gibt es Erfahrungspunkte?
Ein tatsächliches Levelsystem, wie es aus den meisten Pokémon-Spielen bekannt ist, gibt es im PokéPark nicht. Stattdessen werden eure Fähigkeiten Donnerblitz, Sprint, Eisenschweif und Gesundheit einzeln bei speziellen Trainer-Pokémon gegen Bezahlung verbessert. Die Preise sind hoch, also fangt schon mal an zu sparen!

Was sind eigentlich diese Attraktionen?
Die Attraktionen des PokéParks sind quasi in sich geschlossene Minispiele wie Lianenschwingen und Wettfliegen, in denen ihr mit Pikachu oder befreundeten Pokémon antretet. Wenn ihr die Bestzeiten bei den Attraktionen schlagt, erhaltet ihr die Prismensplitter und auch jede Menge Beeren – die Währung im PokéPark.

Knallig: Die unterschiedlichen Gebiete des Parks sind stimmungsvoll in leuchtenden Farben gestaltet.

Witzig: In den Attraktionen müsst ihr die Bestzeiten eurer Poké-Freunde schlagen. Das sieht mal mehr, mal weniger elegant aus …

im PokéPark präsentieren sie sich wirklich von ihrer bisher besten Seite. Sie sind allesamt detailgetreu und auch die Größenverhältnisse zueinander sind realistisch, wenn sie beschwingt durch die Gegend wandern und sogar mit anderen Parkbesuchern interagieren, um die Wette rennen und sich unterhalten. Viele Artgenossen werden sich dabei friedlich verhalten und sich auch nicht daran stören, wenn ihr sie – mehr oder weniger versehentlich – aus einem Sprint heraus umrennt. Andere hingegen sind so schlecht gelaunt, dass sie auch ohne Anlass einfach auf euch losgehen. Sowieso geht es unter den Pokémon manchmal ein bisschen rauer zu, als man aufgrund des Knuddelfaktors meinen könnte: So müsst ihr beispielsweise Karpador erst unter Strom setzen, bevor es mit sich reden lässt. Zum Glück reagieren die meisten Pokémon auch auf eine so grobe Behandlung mit Elektroschocks überraschend und unrealistisch gleichgültig und freunden sich trotzdem noch mit euch an. Möglichst viele Freundschaften zu knüpfen, ist sowieso Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spiels: Jedes Pokémon, das ihr trefft, wird euch zu einer Kraftprobe herausfordern und sich, solltet ihr erfolgreich sein, eurem Freundeskreis anschließen. Je beliebter ihr werdet, desto mehr neue Pokémon tauchen auf – und manche Herausforderer wollen erst gar nicht mit euch reden, bevor ihr nicht eine bestimmte Anzahl Kontakte geknüpft habt. Ohne Freunde werdet ihr das Himmelsprisma also nie zusammensetzen! Abhängig vom Pokémon variieren dabei die Aufgaben: Mal möchte Raupy mit euch Fangen spielen, mal verlangt das hungrige Mampfaxo eine große, rote Beere zum Futtern. Und dann sind da noch die Kämpfe, in denen ihr euch mit Donnerblitz, Tackle und Eisenschweif gegen Brocken wie Chelterrar zur Wehr setzen müsst. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. 40 Euro
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Kniffig: In Ratespielen fragen potenzielle Freunde oft wirklich kleine Details ab.

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Sammelspaß pur – befreundet euch mit allen!“

Mein Vorurteil › Ich liebe die RGP-Editionen, aber die bisherigen Ausflüge der Pokémon in die dritte Dimension waren meistens eher mau. Wird es jetzt anders?

Um es kurz zu machen: Ich bin sehr zufrieden. Anfangs war ich ein bisschen besorgt, dass **PokéPark** zu einem simplen Ablenkungsmanöver für die Poké-Fans, die sehnsüchtig auf **Schwarz & Weiß** warten, werden würde – aber zum Glück hat sich diese Befürchtung nicht bewahrheitet. Stundenlang war ich unterwegs, um mich auch noch mit dem letzten Monsterchen anzufreunden. Auch wenn der Umfang noch ein bisschen größer sein könnte, ist **PokéPark** definitiv ein wahres Vergnügen für alle Poké-Fans!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viele Pokémon
- ⊕ Lebendige Park-Bevölkerung
- ⊕ Abwechslungsreiche Minispiele
- ⊕ Witziger Foto-Modus
- ⊕ Hübsches Leveldesign

CONTRA

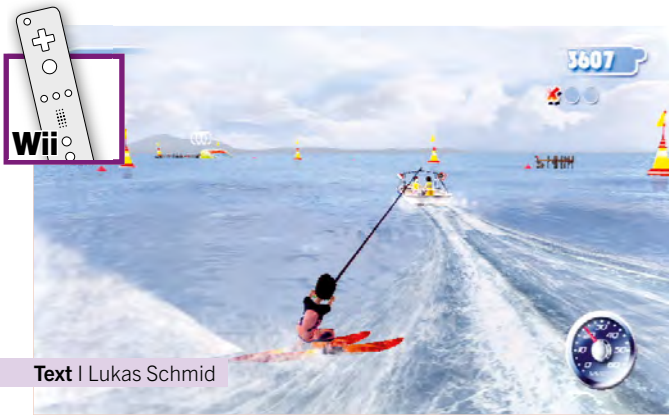
- ⊖ Kein richtiger Multiplayer-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--



Text | Lukas Schmid

VACATION ISLE: BEACH PARTY

Bei dieser Strandparty bleibt man lieber zu Hause.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** FarSight Studios | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 2. Juli 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Nach drei Teilen von **Game Party** wagen sich die Entwickler an ein neues Projekt: **Vacation Isle: Beach Party** heißt es und ist – richtig geraten! – erneut eine Minispiel-Sammlung, nun eben vor tropischer Kulisse. Ebenfalls aus den geistigen Vorgängern erhalten geblieben ist die bescheidene Qualität des Titels: Acht öde präsentierte Minigames werden geboten, darunter Wakeboarding, Wasserskispringen und Hula-Tanzen. Alle Spiele lassen sich optional auch mit einer Wii-FB-, Nunchuck- und Balance-Board-Kombo steuern, verlieren dabei aber an Präzision. Leider fällt auch der Multiplayer-Modus mager aus: Lediglich nacheinander darf hier gegeneinander angetreten werden, direkte Duelle gibt es nicht. Die unschöne Kunterbunt-Grafik, ewig gleiche Musikstücke und eine nervige deutsche Sprecherin runden das Negativpaket ab. Wer unbedingt eine Konsolen-Party feiern will, ist mit **Wii Sports Resort** besser bedient. ■

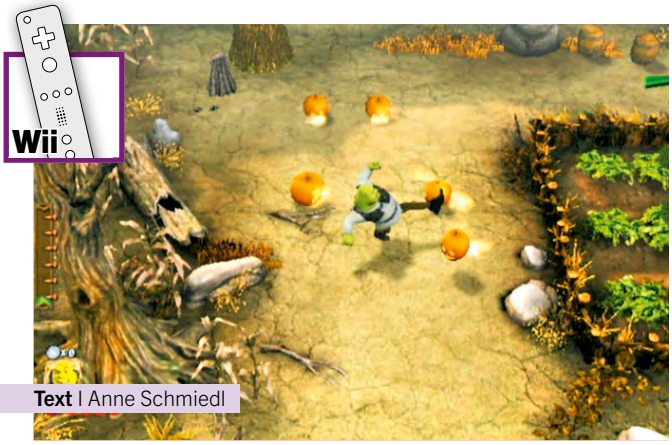
PRO

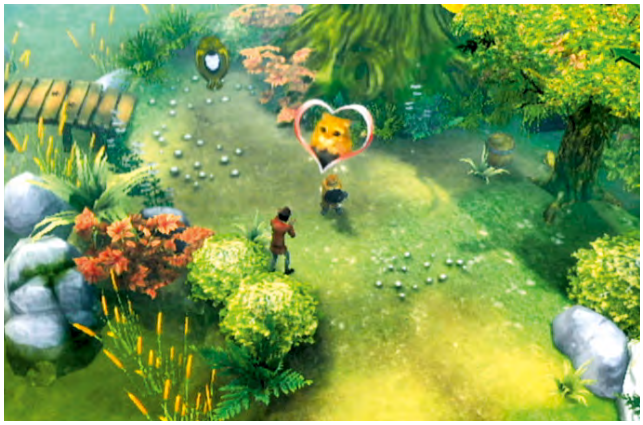
- Selbst erstellbare Charaktere

CONTRA

- Unpräzise Balance-Board-Steuerung
- Wenig Abwechslung
- Kein „richtiger" Multiplayer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
48	48





Text | Anne Schmiedl

FÜR IMMER SHREK

Das nächste Spiel mit dem beliebten Oger!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** XPEC | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 24. Juni 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Kino-Fans aufgepasst: In **Für immer Shrek** schlüpft ihr in die Rollen des grünen Hünen und seiner Freunde und erlebt die Ereignisse des neuesten **Shrek**-Films in einem Game, das euch den großartigen Humor der Vorlage bietet. Es stehen vier verschiedene spielbare Figuren zur Auswahl, die jeweils eine ganz eigene Fähigkeit besitzen. Diese unterstützt euch bei der Erkundung der stimmungsvoll gestalteten Levels, denn durch den Wechsel zur richtigen Figur im richtigen Moment löst ihr die Rätsel des Games und kommt dadurch im Spielverlauf voran. Zwischendurch greifen zudem die Schergen von Rumpelstilzchen an – in diesem Fall greift ihr je nach Figur zu einer Waffe, zu roher Gewalt oder zu einer figurspezifischen Spezialattacke. Ein Manko des ansonsten guten Games ist der geringe Anspruch: Das Spiel richtet sich deutlich an jüngere Zocker, deswegen sind die Rätsel auch nicht allzu schwer. ■

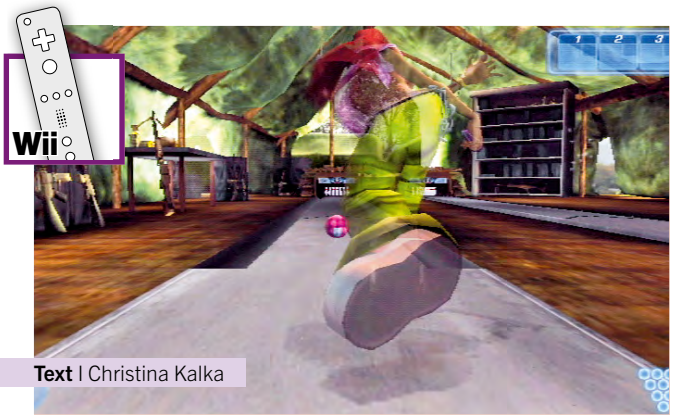
PRO

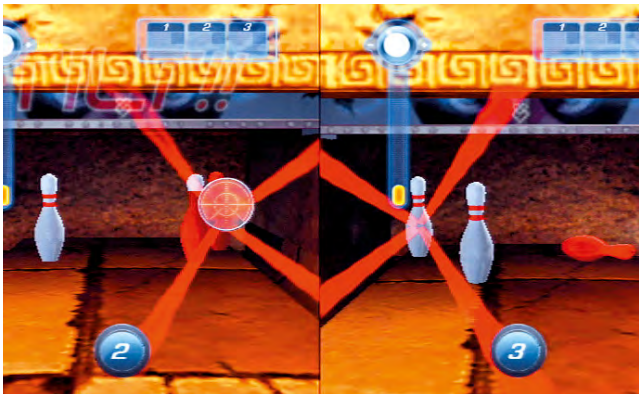
- Vier verschiedene Figuren
- Witziger Humor
- Stimmungsvolles Leveldesign

CONTRA

- Geringer Anspruch

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	76





Text | Christina Kalka

ALIEN MONSTER BOWLING LEAGUE

Das unausgereifte Gameplay trübt den Partyspaß.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Destineer Games |
Hersteller: The Games Company | **Termin:** 29. Juni 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Zufassen, ausholen, nach vorn schwingen und loslassen – so oder so ähnlich läuft ein Wurf beim Bowling ab. Ein Bewegungsablauf, der sich auch wunderbar mit der Wii-Fernbedienung nachahmen lässt – und der es leider nicht in dieser Form ins Spiel geschafft hat. **AMBL** besticht zwar durch verrückte Charaktere und abwechslungsreiches Bahnen-Design, patzt aber teilweise schon bei den grundlegenden Spielelementen: Steuerung und Gameplay. Geschwindigkeit und Richtung eurer Kugel legt ihr nämlich mittels Tastendruck und nicht etwa per Bewegungsübertragung fest. Habt ihr alles eingestellt, setzt sich euer Bowler in Bewegung – und muss dann, um eine Gewinnchance zu haben, praktisch nur Strikes landen. So lässt der Spielspaß für Solisten schon nach wenigen Stunden nach – und das trotz vieler verrückter Items, mit denen ihr eure Gegner beharken dürft. ■

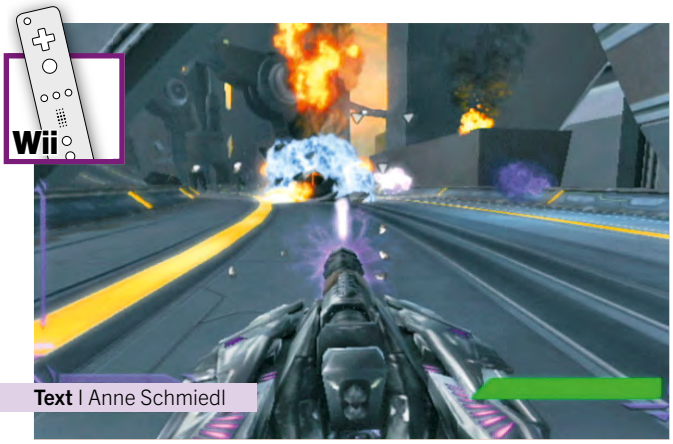
PRO

- Witziges Bahnen-Design
- Viele Stör-Items einsetzbar

CONTRA

- Unpassende Steuerung
- Unfairer Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	64



Text | Anne Schmiedl

TRANSFORMERS: MISSION AUF CYBERTRON

Die Macher von Mario Smash Football auf Abwegen!

Genre: Action | **Entwickler:** Next Level Games |
Hersteller: Activision | **Termin:** 25. Juni 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Transformers: Mission auf Cybertron erzählt die Geschichte rund um die wandlungsfähigen Riesenroboter, auf deren Heimatplaneten ein Bürgerkrieg zwischen den gutartigen Autobots und den bösen Decepticons tobt. Im Spiel schlagt ihr euch auf eine der beiden Seiten und absolviert in den – leider recht kurzen – Kampagnen verschiedene Missionen. Das Gameplay unterteilt sich in zwei verschiedene Typen: den Fahrzeug-Modus und den Roboter-Modus. In Ersterem jagt ihr relativ geradlinige Strecken entlang. Wenn ihr hingegen als Roboter unterwegs seid, steuert ihr die Figur nicht mehr selbst, sondern pulverisiert eure Gegner mithilfe von vier Waffen, während sich der jeweilige Transformer automatisch durch die Umgebung bewegt. Das Game macht Spaß, es hätte aber mehr Inhalt und Abwechslung vertragen. ■

PRO

- Zwei Kampagnen

CONTRA

- Geradlinige Fahrstrecken
- Geringe Spieldauer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	71

DS

SOLO HIT N-ZONE

MULTI HIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

Übersichtlich: Während des Abenteuers zeigt der obere Bildschirm die aktuelle Umgebungskarte, während ihr auf dem unteren die Figur steuert.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. Juli 2010

DRAGON QUEST IX
DIE HÜTER DES STERNENHIMMELS

Text | Anne Schmiedl

Der Sommer wird für Fans von japanischen Rollenspielen heiß!

Routinierte N-ZONE-Leser erinnern sich bestimmt an unseren Vorschau-Bericht zum neuesten Ableger der **Dragon Quest**-Reihe in der Ausgabe 06/10. Nun steht endlich der genaue Release-Termin des Spiels für Deutschland fest: Am 23. Juli – ziemlich genau ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan – steht es auch bei uns in den Läden! Viele von euch haben vielleicht noch nie einen **Dragon Quest**-Teil gespielt. Das ist nicht verwunderlich, denn außerhalb Japans erfreute sich die kunterbunt designte Rollenspiel-Reihe bisher nur relativ geringen kommerziellen Erfolges. Doch wenn ein Ableger der Serie die Chance hat, dies zu ändern, ist es mit Sicherheit **Dragon Quest IX**, das bis dato meisterverkaufte Spiel der Reihe.

Geselliges Beisammensein: In dieser Taverne organisiert ihr eure Multiplayer-Ausflüge oder stellt Gruppen für Solo-Abenteuer zusammen.

Packende Story

Zu Beginn des Spieles begebt ihr euch in himmlische Gefilde und helft als Engel heimlich den Menschen auf der Erde, für deren Augen ihr unsichtbar seid. Zunächst widmet ihr euch dabei rollenspieltypisch einfacheren Aufgaben, indem ihr kleinere Probleme eurer Schutzbefohlenen löst, zum Beispiel verschwundene Ringe wiederbesorgt. Das alles geschieht aus gutem Grund, denn die Dankbarkeit der Erdbewohner materialisiert sich in sogenanntem Benefizit, das ihr im Spielverlauf einsammelt. Eure Mission als frisch gebackener Schutzengel besteht darin, diese mysteriöse Substanz dem Weltenbaum im Himmel darzubieten, um so den Weg ins Reich des Herrn zu öffnen. Sobald ihr genügend Benefizit beisammenhabt, solltet ihr eigentlich an Bord eines himmlischen Gefährts dorthin gebracht werden – doch es kommt alles anders als erwartet: Der zugförmige Sternenexpress explodiert direkt vor euren Augen und ihr findet euch – ohne Flügel und Heiligenschein – als normaler Mensch auf der Erde wieder. Ihr meint, damit ist die Geschichte aus und vorbei? Pustekuchen, denn nun beginnt das Abenteuer von **Dragon Quest IX** erst richtig.

Ungewöhnliche Optik

Bevor ihr euch ins Geschehen werft, schustert ihr nach Belieben einen Helden zusammen, den ihr dann durch die fröhlich gestaltete Welt des Spiels führt. Manga-Fans wird gleich auffallen, dass das Charakter-Design aus der Feder von Künstler Akira Toriyama stammt, der auch für die **Dragon Ball**-Fernsehserie verantwortlich zeichnet. Dessen ganz eigener Stil sowie der sympathische Humor der **Dragon Quest**-Reihe tragen maßgeblich dazu bei, dass die Reihe in Japan seit Jahren ein Verkaufsschlager ist. Wie in anderen Genre-Vertretern erkundet ihr eine weitläufige Welt, die jede Menge Geheimnisse für euch bereithält. Erstmals müsst ihr euch in der Reihe nicht mit Zufallskämpfen herumschlagen, sondern seht die Gegner auf der Weltkarte umherstreifen. Sobald ihr einem

©2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX ALL RIGHTS RESERVED.

Gefährlich: Wenn euch eines der Monster auf der Weltkarte entdeckt, erscheint ein Ausrufezeichen über ihm und es verfolgt euch, um euch anzugreifen. Entweder ihr kämpft oder ihr nehmt die Beine in die Hand!

Kreativität gefragt: Bei der Erstellung eines eigenen Helden stehen euch vielfältige Optionen zur Verfügung.

der – oftmals ziemlich putzigen und gar nicht bösartig wirkenden – Widersacher zu nahe kommt, geht's auf in den rundenbasierten Kampf! Hier verwendet ihr Angriffe, Magie oder Spezialattacken, wie ihr wollt, und sammelt so genügend Erfahrungspunkte, um nach und nach im Level aufzusteigen.

Mehrspieler-Modus

Das Spiel hält euch auch abseits der Hauptgeschichte auf Trab: Als hilfsbereiter Ex-Engel geht ihr nach Belieben optionalen Quests nach, wobei oftmals besondere Belohnungen für euch herausspringen. Zudem bietet der neueste DS-Ableger der Serie ein ausgefeiltes Alchemie-System, dank dem ihr eine Fülle an verschiedenen Items und Ausrüstungsgegenständen erschafft. Wer sich bei der Rezept-Suche Mühe gibt, wird gleich doppelt belohnt. Denn die Rüstungen verbessern nicht nur unterschiedliche Attribute, sondern verändern auch das Aussehen eurer Figur. Das ist gut so, da ihr euch via Online-Verbindung mit eurem individuell gestalteten Charakter mit bis zu drei Freunden auf Erkundungstour begeben könnt! Hierfür wird relativ früh im Spielverlauf eine Taverne freigeschaltet, in der ihr eure kleinen Gruppen-Ausflüge organisiert. Daneben dient das Gasthaus bei Solo-Spielen dazu, die richtige Kampforganisation zu finden: Ihr erstellt nach Belieben weitere Party-Mitglieder und zieht mit diesen ins Abenteuer. Was anfangs ziemlich spaßig ist, ist gleichzeitig aber auch der eine große Nachteil des Games, denn eure selbst designten Gefährten sind komplett stumm. Das macht es ziemlich schwierig, eine emotionale Bindung zu ihnen aufzubauen, wie sie in vielen anderen japanischen RPGs extensiv gepflegt wird. Doch die fesche Grafik, die abwechslungsreichen Musikstücke und vor allem der großartige Mehrspieler-Modus machen dieses Manko locker wett! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Kooperatives Spiel

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Hurra, es ist so weit!"

Mein Vorurteil › Dragon Quest IX wird total super!

Was sich schon im Rahmen meiner Vorschau zu dem Spiel abzeichnete, hat sich jetzt durch und durch bewahrheitet: **Dragon Quest IX – Die Hüter des Sternenhimmels** ist ein absolutes Rollenspiel-Highlight! Wieso das so ist? Zum einen stimmt die Präsentation: Die Grafik ist sehr hübsch anzusehen, die Musik begleitet das Geschehen zu jeder Zeit stimmungsvoll. Zum anderen bietet das Game auch neben der Hauptgeschichte so viele Aufgaben, dass keine Langeweile aufkommt. Und als wäre das noch nicht genug, spendierten die Entwickler dem neuesten Ableger einen großartigen Mehrspieler-Modus, der euch wochenlang an den DS fesseln wird!

WERTUNGEN

PRO

- Gute Grafik
- Toller Soundtrack
- Ausgefallener Humor
- Super Mehrspieler-Modus
- Fülle von Nebenaufgaben

CONTRA

- Stumme Gruppenmitglieder

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	90

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Steuerkreuz und Buttons (Touchscreen nur im Menü)
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

*„Vier gewinnt – das gilt auch für **Mega Man Zero**!“*

Mein Vorurteil ▸ Ob Capcom die Umsetzung wohl gut hinbekommt?

Die Entwickler haben saubere Arbeit geleistet und die actiongeladenen und umfangreichen **Mega Man Zero**-Abenteuer akkurat auf den Nintendo DS portiert. Dass man auf dem oberen Bildschirm schwarze Ränder sieht, ist verschmerzbar. Eine verzerrte Darstellung hätte weitaus mehr Zocker verärgert.

WERTUNGEN

PRO

- Vier Spiele – und alle sind gut!
- Ein Fest für Action-Liebhaber
- Präzise Tastensteuerung
- Originalgetreue Umsetzung …

CONTRA

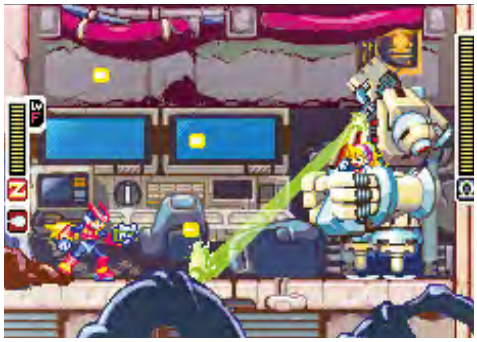
- … leider mit schwarzen Balken
- Schwache freispielbare Extras

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Deftige Kämpfe stehen bei **Zero** auf der Tagesordnung. Allerdings geht es noch viel actionreicher zu, als man es von der Serie kennt.

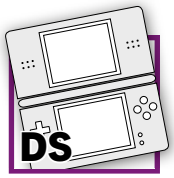
Genre: Action | **Entwickler:** Inti Creates | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 11. Juni 2010

MEGA MAN ZERO COLLECTION

Text | Christoph Kraus

Für sich alleine genommen waren die Mega-Man-Zero-Abenteuer schon sehr gut. Jetzt kommen sie im Viererpack!

SOLO HIT N-ZONE



Wir zitieren aus dem offiziellen Regelwerk der Videospiel-Industrie, Paragraph 4711 a: „Je länger es eine Videospielserie gibt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die diversen Ableger der Reihe als Kollektion veröffentlicht werden.“ – Und wieder einmal trifft dieses Gesetz zu! Nach den Spielesammlungen **Sonic Classic Collection** (N-ZONE-Spielspaßwertung: 68 Prozent) und der **Metroid Prime Trilogy** (95 Prozent) gibt jetzt Capcom ein Modul heraus, auf dem sich alle vier zwischen 2002 und 2005 veröffentlichten **Mega Man Zero**-Abenteuer befinden. Na, hoffentlich ist bei der Umsetzung vom Game Boy Advance auf den Nintendo DS nichts danebengegangen!

Schwarze Balken am Rand

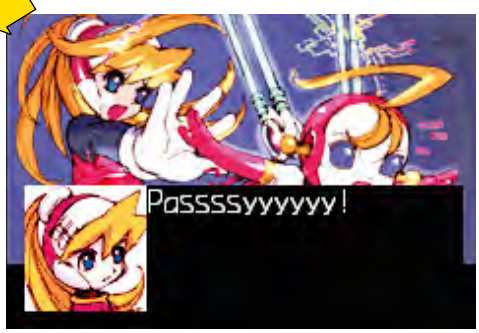
Die schlechte Nachricht vorneweg: Bei der Anpassung der vier Serien-Spin-offs haben sich die Entwickler von Inti Creates erstaunlich wenig Mühe gegeben. Es gibt zwar Artwork-Galerien zum Freischalten, zudem ist je nach Abschnitt ein anderes Motiv auf dem unteren Bildschirm abgebildet. Doch dafür „zieren“ dicke, schwarze Balken den oberen Screen. Während man also die Spielfigur Zero durch die Landschaft manövriert und dabei Wachtürme, heranrückende Gegnerhorden und überdimensionale Bosse mit den Aktionstasten wegballert, wird der Bildschirm nie hundertprozentig ausgefüllt. Das liegt daran, dass der GBA-Screen niedriger aufgelöst war, nämlich mit 240x160 Pixeln. Der DS stellt dagegen 256x192 Pixel dar, weshalb die restliche Fläche schwarz ist. Doch dafür müssen sich die Fans wenigstens nicht mit gestauchten Bildformaten herumplagen. Auch gut! Im Gegensatz zur regulären Serie mit dem blauen Bomber geht es bei **Zero** deutlich actionreicher zu.

Es gibt viel mehr Steuerungsmanöver (Wandsprünge, Zweitwaffen etc.), auch die Story orientiert sich eher am klassischen japanischen Manga denn an einer traditionellen **Mega Man**-Episode, wie man sie vom NES her kennt.

Ein Fest für Action-Liebhaber

Die Mischung aus Jump&Run-Abschnitten, deftiger Boss-Action und Nonstop-Schusswechseln ist stimmig und spielt sich gut – noch dazu ist der Umfang der vier **Zero**-Abenteuer richtig groß. Zusätzlichen Respekt verdient die Spielanleitung. Von 134 Seiten sind zwar nur knapp 40 auf Deutsch, dafür werden alle vier Spiele detailreich vorgestellt. Einen derartigen Aufwand erlebt man bei einer Spielesammlung selten. ■

Die Auflösung des Game Boy Advance war geringer als die des DS. Deshalb ist das Bild mit schwarzen Balken umrandet.



Zwischendurch gibt es Standbilder im Manga-Look zu sehen. Aber die Story ist bei solch einem Spiel sowieso zweitrangig.

DS

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Text | Christina Kalka

DRAGON BALL ORIGINS 2

Ein richtig guter Titel für alle Dragon-Ball-Fans!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Game Republic | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 02. Juli 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Dass Anime-Umsetzungen mit Vorsicht zu genießen sind, ist bekannt. Die Regel von der lieblosen Game-Version greift bei **Dragon Ball Origins 2** allerdings nicht: Das Spiel lässt gekonnt die alten Zeiten der ersten **Dragon Ball**-Serie wiederaufleben und macht einfach Spaß. Ihr steuert Son Goku und seine Freunde im Kampf gegen die fiese Red-Ribbon-Armee durch bunte, mit Feinden und Schätzen gespickte Levels, verbessert eure Fähigkeiten und sucht die legendären Dragon Balls zusammen. Jeder der aus der Serie bekannten Charaktere verfügt dabei über eigene Attacken, um Gegner und Hindernisse zu überwinden. Die Story schreitet in Kapiteln voran und ihr dürft schon gespielte Levels jederzeit wiederholen – ein super Training, denn die Endgegner haben es in sich, das können wir euch versprechen. Einen ausführlichen Test zu diesem toll umgesetzten Spiel findet ihr auch auf unserer Website unter www.n-zone.de! ■

PRO

- Echter Dragon-Ball-Charme
- Abwechslungsreiches Leveldesign
- Alle bekannten Gesichter der Serie

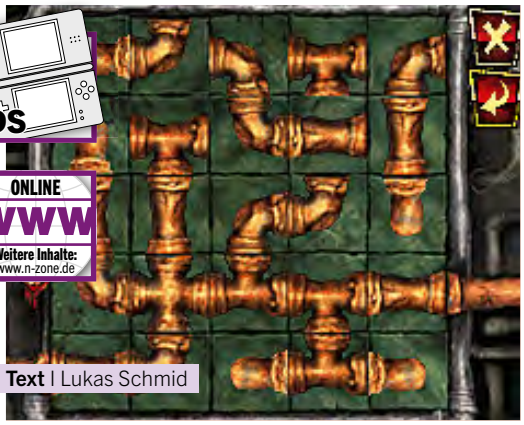
CONTRA

- Manchmal wirklich sehr schwer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	81

DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de



Text | Lukas Schmid

SHERLOCK HOLMES UND DAS GEHEIMNIS DER KÖNIGIN

Sherlock Holmes auf Verbrecherjagd!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Frogwares | **Hersteller:** Focus Home Interactive | **Termin:** 25. Juni 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Diebstahl, Verrat, Mord: **Das Geheimnis der Königin** erzählt eine klassische Detektivgeschichte rund um den berühmtesten Detektiv der Welt. Die Story wird eher uninteressant präsentiert, außer statischen Hintergründen und Textkästen gibt es nichts zu sehen. Das Gameplay orientiert sich stark an dem der **Professor Layton**-Reihe, ohne jemals deren Klasse zu erreichen: Ihr klappert auf einer hübsch gezeichneten Karte verschiedene Orte ab und müsst dort simple Rätsel lösen. Vom Zahlenschloss-Öffnen übers Puzzle-Lösen wird hier hauptsächlich Standardkost ohne Highlights geboten. Die Rätsel werden mit keinem Wort erklärt, sodass oft nur langes Ausprobieren zum Erfolg führt. Eine optionale Hilfestellung gibt es zwar, die kostet jedoch Highscore-Punkte und hilft bei den teils unlogischen Aufgaben auch nur bedingt weiter. Da man trotzdem nach spätestens fünf Stunden den Abspann gesehen hat, sollten sich auch Rätselfreunde den Kauf vorher gut überlegen. ■

PRO

- Gute Stylus-Steuerung

CONTRA

- Rätsel werden nicht erklärt.
- Uninspirierte Story
- Geringer Umfang

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Neue Hits für eure Wii: **Tournament of Legends** und **Tiger Woods PGA 2011** schaffen diesen Monat den Neueinstieg in die N-ZONE-Bestenlisten!

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost hält die Top-Position der Wii-Action-Charts inne!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

4 **Bully: Die Ehrenrunde**
Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %

5 **Silent Hill: Shattered Memories**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code R**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

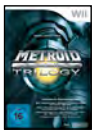
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Tournament of Legends**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **The Conduit**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %

4 **Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

5 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %
Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!

2 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

3 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

4 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

5 **Boom Blox: Smash Party**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **de Blob**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **Lego Indiana Jones 2**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

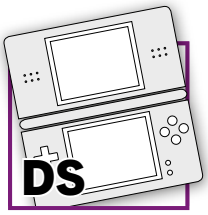
1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer …**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2010**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Tiger Woods PGA 2011**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %

5 **Mario Power Tennis (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %



Auf dem DS wird gejamt: Nintendos **Jam with the Band** landet mit seiner Wertung von 78 Prozent auf dem 5. Platz der besten Musikspiele für den DS.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%	Was für eine Überraschung: **Super Mario Galaxy 2** steht an der Spitze der Wii-Verkaufscharts!
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%	
3	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%	
4	**JUST DANCE** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –	
5	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%	
6	**LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/10 Spielspaß: 84%	
7	**FIFA FUSSBALL-WM 2010 SÜDAFRIKA** Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 87%	
8	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%	
9	**MONSTER HUNTER TRI** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%	
10	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%	

TOP 10 LESER (Wii)

1	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%	Das neue Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser ist erwartungsgemäß **Super Mario Galaxy 2.**
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%	
3	**SUPER MARIO GALAXY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%	
4	**OKAMI** Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%	
5	**METROID PRIME TRILOGY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 95%	
6	**SUPER SMASH BROS. BRAWL** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%	
7	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%	
8	**MONSTER HUNTER TRI** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%	
9	**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE** Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%	
10	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%	

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%	Auch in der Redaktion ist Marios neuestes Jump & Run das aktuell beliebteste Wii-Spiel.
2	**MONSTER HUNTER TRI** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 88%	
3	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%	
4	**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE** Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%	
5	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%	
6	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%	
7	**TIGER WOODS PGA TOUR 2011** Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 07/10 Spielspaß: 87%	
8	**PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 81%	
9	**SUPER MARIO GALAXY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 96%	
10	**LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/10 Spielspaß: 84%	

TOP 10 SATURN (DS)

1	**POKÉMON SOULSILVER SILBERNE EDITION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%	Weiterhin top: Die **Silberne Edition** des neuesten DS-POKÉMON.
2	**POKÉMON HEARTGOLD – GOLDENE EDITION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%	
3	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%	
4	**YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2010** Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 82%	
5	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%	
6	**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%	
7	**LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 07/10 Spielspaß: 84%	
8	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%	
9	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA** Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%	
10	**STYLE BOUTIQUE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –	

TOP 10 LESER (DS)

1	**POKÉMON HEARTGOLD/ SOULSILVER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%	Das aktuelle **Pokémon** ist wieder das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.
2	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%	
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%	
4	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER** Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%	
5	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%	
6	**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%	
7	**PICROSS 3D** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 87%	
8	**DRAGON BALL ORIGINS** Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 02/09 Spielspaß: 80%	
9	**SUPER MARIO 64 DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/05 Spielspaß: 88%	
10	**YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2010** Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 82%	

TOP 10 REDAKTION (DS)

1	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%	Das Jump & Run schlechthin steht bei uns immer noch hoch im Kurs.
2	**SUPER MARIO 64 DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/05 Spielspaß: 88%	
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%	
4	**DRAGON QUEST IX: DIE HÜTER DES STERNENHIMMELS** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%	
5	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%	
6	**MARIO KART DS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%	
7	**POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%	
8	**METROID PRIME: HUNTERS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 95%	
9	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%	
10	**GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS** Entwickler: Rockstar Leeds Hersteller: Rockstar Games	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 93%	

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Super Mario Galaxy 2 (Wii)
In der Fortsetzung des kosmischen Jump&Run-Hits von 2007 trotzen die Spieler abermals der Schwerkraft und hüpfen von Planet zu Planet. Dabei erkunden sie abwechslungsreiche Galaxien und stoßen auf völlig unbekannte Herausforderungen. Als neues Hilfsmittel erhalten die Spieler einen Bohrer. Zuzahlung nur € 25,-. Lieferbar, sobald erhältlich und solange der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099967

Donkey Kong Jungle Beat (Wii)
Voll Banane! Donkey Kong ist zurück. Der sympathische Pixel-Primat mischt jetzt die Wii auf und erobert im Nu neue Fans. **New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat** ist eine neue Version des klassischen GameCube-Abenteuers **Donkey Kong**. Außerdem bietet das Jump & Run einen brandneuen, exklusiven Level!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1097595

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096887

Mario Power Tennis
New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1097594

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

718550

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Anne Schmiedl

MARIO TENNIS

Art: Virtual Console I **Genre:** Sport I **Entwickler:** Camelot Software Planning I **Termin:** 18. Juni 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Das Mario-Sportspektakel kommt auf die Virtual Console, aber es fehlen Inhalte!

Dieser 2000 erschienene Titel bietet Nintendo-Fans einige Highlights, so zum Beispiel Waluigis ersten Auftritt in einem Videospiel. Auch abgesehen von solchen Details liegen sportbegeisterte Spieler bei **Mario Tennis** goldrichtig: Das N64-Spiel bietet Tennis mit einer großartigen Steuerung und einer Vielzahl an spielbaren Figuren und Plätzen. Im Gegensatz zu vielen anderen Mario-Sporttiteln ist es jedoch nicht völlig mit Power-up-Items und Spezialattacken überladen – diese werden eher mit Bedacht eingesetzt. Das kommt dem Spielprinzip sehr zugute, da sich der Titel so wie ein sehr gutes Tennis-Game in gewohnt bunter Mario-Optik spielt. Am – ansonsten großartigen – Spiel gibt es allerdings auch eine Kleinigkeit zu bemängeln: Die Original-N64-Version bot Fans, die auch das Game-Boy-Color-Pendant ihr Eigen nannten, die Möglichkeit, via Verbindung zum Handheld zusätzliche Inhalte für das N64-Game zu erhalten. Neben vier weiteren spielbaren Figuren schaltete der Spieler so auch sechs neue Tennisplätze frei, die alle jeweils ihre eigenen Besonderheiten hatten. Diese Inhalte sind in der Virtual-Console-Version von **Mario Tennis** leider nicht enthalten, dafür gibt's auch eine leicht schlechtere Wertung als sie das Spiel verdient gehabt hätte, wären diese Extras dabei gewesen.

Hier ist er: Waluigis erster Auftritt in einem Nintendo-Spiel!

Die Ballwechsel gestalten sich witzig und spritzig.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Anne Schmiedl

KIRBY'S FUN PAK

Jetzt wird's mächtig bunt: Unser Kirby hüpft mal wieder auf der Wii herum!

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 28. Mai 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Bunt und süß, so kennen wir Kirby!

Kirby's Fun Pak erschien ursprünglich im Jahr 1996 für das Super Nintendo und vereinte mehrere Games rund um den rosa Knubbel Kirby in einer Spielesammlung. Bereits im letzten September veröffentlichte Nintendo eine Neuauflage unter dem Namen **Kirby Super Star Ultra** für den Nintendo DS und spendierte dem Spiel in diesem Zusammenhang einige neue Inhalte. Die Virtual-Console-Version von **Kirby's Fun Pak** orientiert sich am Klassiker von 1996, kann also nicht mit den zusätzlichen Neuerungen der DS-Variante **Kirby Super Star Ultra** punkten. Dafür werden euch alle anderen Vorzüge der beliebten Jump&Run-Reihe geboten: Ihr lauft und hüpft durch eine kunterbunte Welt und futtert alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Einverleibte Feinde verleihen Kirby eine Vielzahl von neuen Fähigkeiten und helfen euch so, im Spielverlauf voranzukommen. Zusätzliche Unterstützung erhaltet ihr im Mehrspielermodus, in dem euch bei Bedarf ein Freund als Begleiter beisteht. Wer das DS-Spiel bereits besitzt, kann sich die 800 Nintendo Points sparen.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Anne Schmiedl

FINAL FANTASY II

Art: Virtual Console I **Genre:** Rollenspiel I **Entwickler:** Squaresoft
Termin: 11. Juni 2010 I **Preis:** 900 Nintendo Points

So schnell kann's gehen: Der zweite Teil der Final-Fantasy-Saga ist da!

Verwirrung: **Final Fantasy II** ist chronologisch gesehen der vierte Teil der Serie, erschien aber in Nordamerika als Teil zwei und behielt diesen Namen bei. Im ehemaligen NES-Klassiker von 1988 schlüpft ihr in die Rolle des jungen Kriegers Cecil, der Kommandant einer militärischen Elite-Einheit des Landes Baron ist. Doch keine gute Fantasy-Geschichte kommt ohne Geheimnisse und Intrigen aus und so stellt sich heraus, dass der König des Landes Baron kein vorbildlicher Vertreter seines Standes ist – sondern alles andere als gütig und weise. Das machthungrige Vorgehen und die gnadenlosen Befehle des Herrschers kann Cecil eines Tages nicht mehr mit seinem Gewissen vereinbaren und wendet sich deswegen schließlich gegen seinen ehemaligen Boss. Das Kampfsystem war damals innovativ, denn zum ersten Mal kam das so genannte ATB-System zum Einsatz. Das bedeutet, dass ein Balken anzeigt, wann eure Figuren agieren können, während die Zeit im Kampf stetig weiterläuft. Im Gegensatz zu einem rundenbasierten System warten die Gegner hier nicht, falls ihr zu lange braucht, um eine bestimmte Handlung auszuwählen, sondern greifen einfach an – Schnelligkeit ist also genauso gefragt wie taktisches Geschick. Aufgemerkt: Die Bildschirmtexte sind ausschließlich in englischer Sprache gehalten!

WERTUNG 9 VON 10

Heutzutage gewinnt die Grafik keinen Blumentopf mehr. Aber veraltet ist allenfalls die Technik, nicht das Gameplay.

Text I Christoph Kraus

JETT ROCKET

Es sieht gut aus, es spielt sich gut … und es kommt aus Bayern!

Da soll noch einer behaupten, im WiiWare-Shop sei nichts los: Der Zehn-Euro-Titel **Jett Rocket** von Shin'en aus München ist weder anspruchslos noch Minispiel, sondern ein knüppeldickes 3D-Jump&Run – und darauf haben viele Zocker sicher gewartet. Ihr steuert die Spielfigur Jett Rocket, die einen Raketenrucksack auf dem Rücken trägt, durch drei Welten (unterteilt in jeweils vier Levels) und macht das, was schon bei **Mario 64** hervorragend funktionierte: Items einsammeln, Bosse plätten, Rätsel lösen. Was klingt wie aus dem Standard-Lehrbuch für Spieledesigner, entpuppt sich als äußerst spaßig und liebevoll inszeniert. Vor allem die Grafik besticht durch superbe Wasser- und Lichteffekte. Beim Jetski-Rennen perlen sogar virtuelle Tropfen vom Bildschirm herab. Etwas nervig, aber keinesfalls unfair: Die Aufgaben (Bomben werfen, Schrauben sammeln, Gegner besiegen) sind beim dritten Anlauf nicht mehr allzu motivierend. Doch vor so viel Einfallsreichtum ziehen wir freilich den Hut. Ihr bekommt viel (gutes) Spiel fürs Geld!

WERTUNG 8 VON 10

Was Spieldesign und Rätsel betreffen, lehnt sich **Jett Rocket** stark an **Super Mario 64** an, aber von einer Kopie zu sprechen wäre vermessen, denn das 3D-Jump&Run bringt viele eigene Ideen ein. Man achte auf die feine Wasserdarstellung beim Jetski-Rennen!

KURZ ERINNERT

THE TALES OF BEARSWORTH MANOR

Auch wenn man bei dem Namen Square Enix zuerst an Rollenspiele denkt, so handelt es sich bei diesem Spiel um einen Vertreter des Puzzle-Genres. Die Entwickler präsentieren uns sogar gleich zwei Spiele rund um ein heruntergekommenes Herrenhaus und ein mysteriöses Bilderbuch: In **Chaotic Conflicts** beschützt der Spieler in bester **Tower Defence**-Manier blaue Juwelen, indem er herannahende feindliche Einheiten mit Teddybären bewirft. Das Ziel in **Puzzling Pages** ist es dagegen, besagte Kuscheltiere möglichst geschickt zu verteilen, und zwar möglichst nahe an roten Süßigkeiten. Schräg und lustig! as

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 25. Juni I Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

MISTER BUMBLEBEE RACING CHAMPION

Die Figuren in diesem Rennspiel sind allesamt fliegende Insekten, mit denen ihr durch insgesamt sechs verschiedene Strecken saust. Das eigentlich interessante Spielprinzip dieses familienfreundlichen Racers wird allerdings durch einige schwerwiegende Mängel zunichte gemacht: Die Steuerung ist wenig eingängig, man kann die Strecken nicht verlassen – sie enthalten also keinerlei geheime Abkürzungen – und die Geschwindigkeit ist einfach zu niedrig, als dass auf Dauer Spaß aufkäme. Wir raten lieber zum deutlich besseren WiiWare-Rennspiel **Excitebike World Rally**, auch wenn's etwas mehr kostet. as

Art: WiiWare I Genre: Rennspiel
Termin: 11. Juni I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

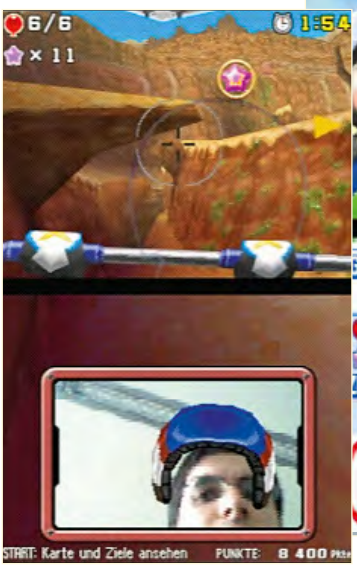
FACE PILOT

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** HAL Laboratory I
Termin: 18. Juni 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

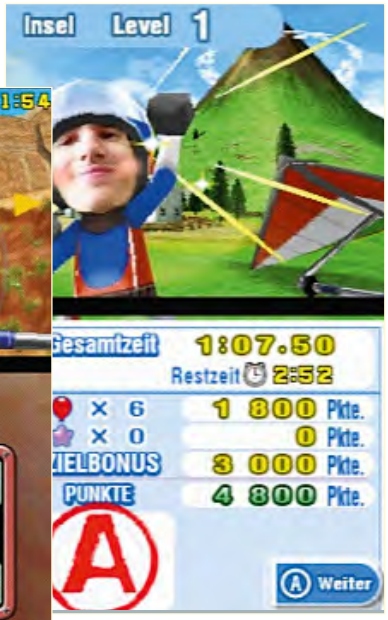
Steuert einen Flieger mit eurem Kopf! Wahnsinn oder billiges Gimmick?

Was haben wir gelacht, als wir **Face Pilot** zum ersten Mal ausprobiert haben: Das Spiel verarbeitet einen Schnappschuss eures Gesichts als Steuerinstrument – und das funktioniert tatsächlich! Neigt ihr euer Haupt beispielsweise nach links, bewegt sich auch der Gleiter auf dem Bildschirm in die gewünschte Richtung. Das Gameplay wurde offensichtlich von **PilotWings** inspiriert, so müsst ihr etwa möglichst schnell die Zielscheiben treffen oder alle Tore durchqueren. Und auch wenn die Steuerung nicht immer das tut, was sie soll, reagiert sie stets fair: Fehlbewegungen liegen zumeist an einem zu bunten Hintergrund oder an zu schnellen Lenkmanövern. Der Dauerspaß fällt für ein 5-Euro-Spiel durchschnittlich aus. Fürs Absolvieren der 15 Missionen brauchten wir knapp drei Stunden. Das Preis-Leistungs-Verhältnis geht somit in Ordnung. Kleine Notiz am Rande: Das Spiel stammt von den **Kirby**-Entwicklern HAL Laboratory.

WERTUNG 8 VON 10



Der untere Bildschirm zeigt euer Gesicht. Je nach Neigung des Kopfes fliegt auch der Gleiter dorthin, wo ihr es wünscht. Die Bewegungserkennung ist meist gut.



Erkennt ihr den Schauplatz des Spiels wieder? Es handelt sich um eine abgespeckte Version der Wuhu-Insel aus **Wii Sports Resort**.

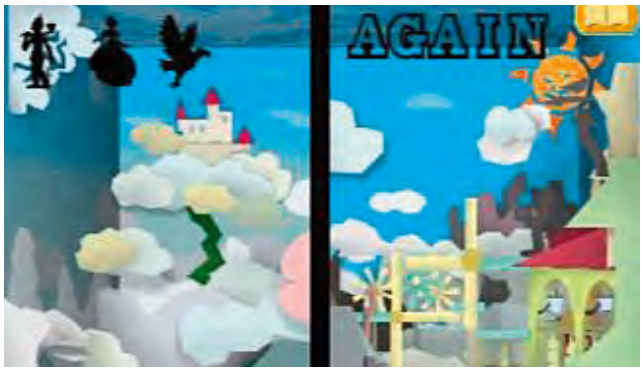
Text I Anne Schmiedl

GESCHICHTENBUCH

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Good-Feel Inc. I **Termin:** 11. Juni 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Innovatives Spielprinzip, das an der Ausführung scheitert

In verschiedenen Levels sucht ihr in klappbildartigen Welten nach den oben im Bild angegebenen Buchstaben und Figuren.



Das Spielprinzip ist faszinierend und die Welt sieht hübsch aus, aber das Spiel scheitert an der technischen Umsetzung.

Der Untertitel dieses Spiels lautet **Verborgene Formen in Perspektive** und erklärt schon, worum es in diesem Game geht. Bei **Geschichtenbuch** handelt es sich um ein klassisches Suchbildspiel, das allerdings eine große Neuerung bietet: Ihr haltet den DSi wie ein Buch in der Hand und blickt von vorne in eine Welt, die wie ein Klappbild in einem Karton anmutet. Die Kamera des DSi erkennt dabei die Position eures Gesichts und überträgt eure Blickperspektive ins Spiel. Mittels Drehen und Wenden des DSi späht ihr somit in jede Ecke der Landschaft und versucht dort versteckte Buchstaben und Bilder zu entdecken. Das ist leider eure einzige Aufgabe. Denn trotz der neuartigen Steuerung ist **Geschichtenbuch** nur ein nicht allzu revolutionäres Wimmelbildspiel. Das Problem liegt vor allem an der technischen Ausführung: Das Spiel reagiert viel zu ungenau und hektisch auf die Bewegung des DSi, wodurch das Lösen der Rätsel zur Geduldsprobe wird.

WERTUNG 6 VON 10

Text I Anne Schmiedl

REAL CRIMES: JACK THE RIPPER

Genre: Geschicklichkeit **I Entwickler:** Virtual Playground **I Termin:** 25. Juni 2010 **I Preis:** 800 Nintendo Points

Schon wieder ein Wimmelbildspiel?

Freunde des Suchspiels aufgepasst: Mit **Real Crimes** kommt nun ein Game als DSi-Ware, das dem Genre einen schaurig-düsteren Anstrich verleiht. Zwei Scotland-Yard-Kommissare rollen den Fall des mysteriösen Mörders Jack the Ripper, der 1888 eine blutige Spur durch London zog, erneut auf. Um Hinweise auf den Verbrecher zu finden, durchsucht ihr dabei eine Vielzahl von Wimmelbildern nach verschiedenen, teils auch etwas unsinnigen Gegenständen (inwiefern hilft zum Beispiel ein Saxofon bei der Suche nach einem Mörder?). Bis auf diese kleine Schwäche ist die Präsentation des Spiels jedoch stimmig: Die ruhige Musik unterstreicht die düsteren und heruntergekommenen Schauplätze des Spiels stimmungsvoll, während zwischen den einzelnen Aufgaben ausführliche Informationen zum Fall Jack the Rippers den Spieler noch tiefer in die Geschichte eintauchen lassen. Abwechslung von den Suchbildern bieten außerdem einige kleine Rätsel, in denen ihr zum Beispiel mit verschiedenfarbigen Schlüsseln Schlösser in der richtigen Reihenfolge öffnet – die Rätsel können jedoch auch einfach übersprungen werden.

WERTUNG 7 VON 10

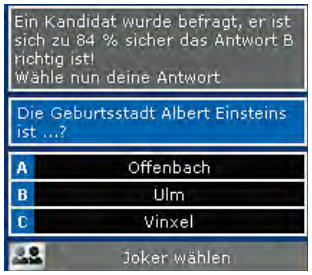
Im viktorianischen London durchsucht der Spieler Wimmelbilder nach Hinweisen auf den Mörder Jack the Ripper.

Text I Christoph Kraus

NEUE DSi-GRATIS-SPIELE

Diese Quiz-Spielchen kosten nichts, sind aber trotzdem gut.

EINER GEGEN HUNDERT



Die Web-Variante der mittlerweile eingestellten RTL-Nachmittags-Show **Einer gegen Hundert** besticht durch flottes Gameplay, einen umfangreichen Fragenkatalog und ein spannendes Spielprinzip: Man beantwortet nacheinander Fragen aus allen möglichen Themengebieten und versucht, alle hundert Kontrahenten mit fundiertem Allgemeinwissen auszuschalten. Drei Joker helfen, wenn man nicht mehr weiterweiß. Für Browserspiel-Verhältnisse ein gutes Quiz!

Adresse: mobil.rtl.de/1g1002/1g1.php

WERTUNG 8 VON 10

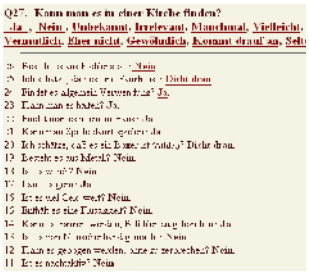
GALGENMÄNNCHEN

Den Klassiker schlechthin gibt's auch für den DSi-Browser: **Galgenmännchen**. Was unter der Schulbank schon für Ratespaß sorgte, geht auch auf dem Bildschirm in Ordnung: Schafft ihr es, den gesuchten Begriff zu erraten? Für jeden falsch getippten Buchstaben wird der Galgen Stück für Stück um ein weiteres Element erweitert – also legt euch ins Zeug! Im Mehrspieler-Modus fordert ihr einen zufällig ermittelten Kontrahenten heraus. Gut gemacht!

Adresse: mobil.rtl.de/tankman-backend

WERTUNG 7 VON 10

20 FRAGEN



Dieses kuriose Quiz ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr ein lustiger Programmierer-Spaß. Ihr müsst an etwas Bestimmtes denken – beispielsweise an euren Arm oder an eine Taschenlampe – und beantwortet dann eine Folge an Fragen, in denen es um euren gemerkten Gegenstand geht. Am Ende der Raterei sagt euch das Programm, an was ihr gedacht habt. Klasse, oder? Für solch albernen Schabernack lieben wir bekanntlich das Internet!

Adresse: http://y.20q.net/anon-de

WERTUNG 7 VON 10

KURZ ERINNERT

HELLO FLOWERZ

Hello Flowerz ist ein Game für die Hobby-Gärtner unter euch: In einem virtuellen Gewächshaus pflanzt ihr verschiedene Sorten von Blumen an und gießt diese täglich. Dann heißt es zunächst abwarten, bis eure Schützlinge gewachsen sind, da die Pflanzen erst nach einiger Zeit aufblühen – ihr werdet dieses Spiel also immer wieder spielen müssen. Aus den verschiedenen Sorten, die von Gänseblümchen bis Orchideen reichen, kreiert ihr anschließend Blumensträuße und lasst diese in Wettbewerben bewerten. Das letzte Feature des Spiels ist das Dekorieren eines Landschaftsgartens, wofür ihr neben euren Blumen unter anderem Items wie Zäune oder Laternen auswählt. Für DS-Spieler mit ausgeprägtem grünen Daumen, die jeden Tag ein paar Minuten übrighaben, mag das Spiel eine Anschaffung wert sein, allen anderen wird das Gameplay jedoch ziemlich schnell langweilig. as

Termin: 25. Juni **I Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 5 VON 10

LOVER ODER LOSER

Hier ist Flirten angesagt! Dazu geht ihr in einer Kneipe auf die Jagd nach Telefonnummern und trefft dort hoffentlich den Partner fürs Leben. In längeren Gesprächen lasst ihr euren Charme spielen, indem ihr aus verschiedenen Antworten möglichst die auswählt, die das Herz eures Gegenübers höher schlagen lässt. Das Spielprinzip enttäuscht aber auf ganzer Linie: Die Dates sind abgedroschen und nerven schnell, auch die sogenannte Gefühls-Cam, mit der ihr eure Gesichtsausdrücke auf den Screen übertragt, rettet das Spiel nicht vor der schlechten Wertung. as

Termin: 25. Juni **I Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 3 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Zelda** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa unsere Reportage über die besten Konsolen-Starttitel aller Zeiten oder was unser Sebastian in Shanghai erlebt hat.

PROMIS IN SPIELEN: DIE TOPS & FLOPS

Immer häufiger treten Promis in Videospielen auf. Egal ob Vin Diesel, Bruce Willis, Michael Jackson oder Pamela Anderson – sie alle flimmerten bereits als Pixelheld über die Bildschirme. VideoGamesZone-Redakteur Max Falkenstern blickt zurück und präsentiert die Tops und Flops der Games, in denen Stars die Hauptrolle spielten. Eine kleine Auswahl daraus zeigen wir euch hier.

Den Ausflug in die Welt der Videospiele hätte sich Pop-Göre Britney Spears sparen können. Ihr halbgares Musikspiel **Britney's Dance Beat** für den Game Boy Advance ist aufgrund der mageren Songauswahl selbst hartgesottenen Fans nur eingeschränkt zu empfehlen.

John Lennon, Paul McCartney, George Harrison und Ringo Starr: Das britische Rock-Quartett The Beatles zählt zu den erfolgreichsten und populärsten Bands des 20. Jahrhunderts. Ihre besten Auftritte leben in dem Musikspiel **The Beatles: Rock Band** weiter.

Trash in Reinkultur: Beverly Hills wird von verrückten Gangstern bedroht. Pamela Anderson versucht im Action-Adventure **V.I.P.** für Game Boy Color/Advance, die Fieslinge aufzuhalten. Leider rauben die unzeitgemäße Grafik und das öde Gameplay dem Titel jegliche Spannung.

SEBASTIANS REISEBERICHT AUS SHANGHAI

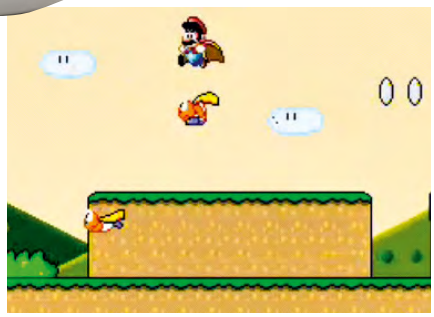
Von Frankfurt nach Shanghai muss man elf Stunden still sitzen. Auf dem Rückweg sind es zwölf Stunden. Woher die Differenz kommt? Sebastian tippt auf die Corioliskraft, hat was mit der Erddrehung zu tun. Wie dem auch sei: Es war ein äußerst entspannter Flug!

Wenn einer eine Reise tut, so kann er was erzählen. Zum Beispiel Sebastian, der jüngst von einer Geschäftsreise aus Schanghai zurückkehrte. Und er hat Bilder gemacht, die er auf www.n-zone.de stolz präsentierte! Er ließ uns übrigens noch während seines Aufenthalts in der asiatischen Hafenstadt folgenden Text zukommen: „Schöne Grüße nach Deutschland! Ich sitze grad in einem Hotelzimmer mitten in Schanghai und kann aufgrund des Jetlags nicht schlafen. Zeit genug also, euch ein paar Bilder meines Trips zu zeigen. Und für alle, die sich wundern: „Schanghai? Was macht der Stange denn dort?" Nun, konkrete Details darf ich noch nicht nennen, allerdings gibt es einige Entwicklerstudios in der Millionenstadt. Ubisoft Shanghai produzierte dort beispielsweise einen **Rainbow Six**-Titel und die Film-Versoftung **Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen**. Und weswegen ich da bin, erfahrt ihr sicherlich auch bald. Bis dahin habe ich eine kleine Bildergalerie mitsamt ein paar Kommentaren vorbereitet. Schaut doch mal rein!"

PRESS START:
DIE BESTEN START-TITEL ALLER ZEITEN

Mit dem Start einer neuen Konsolengeneration erscheinen oft gute Spiele. Nur in Einzelfällen kamen bisher kleine Lückenfüller heraus. Spiele zum Konsolenstart sind wichtig, da Spiele-Fans gleich von der ersten Minute an von den spielerischen Möglichkeiten des Systems überzeugt werden sollen. Mit dem Launch der Nintendo-Systeme NES, SNES und Nintendo 64 bekamen Fans sofort ein neues **Mario**-Spiel vorgesetzt. Wii und GameCube bekamen dagegen kein Klempner-Abenteuer zum Start. Egal ob Sega, Microsoft, Nintendo oder Sony: Online-Redakteur Maik hat auf www.n-zone.de 15 Top-Launch-Games zum Konsolenstart aufgelistet. Mit dabei ist übrigens **Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II** für den GameCube. Tut uns leid, Luigi, aber gegen die Grafik- und Gameplay-Granate von Factor 5 hatte dein viel zu kurzes Abenteuer keine Chance!

SYSTEM		STARTTITEL
NES	1986	Super Mario Bros.
Game Boy	1990	Tetris
SNES	1992	Super Mario World
Virtual Boy	1995	Galactic Pinball
Nintendo 64	1997	Super Mario 64
Game Boy Color	1998	Game & Watch Gallery 2
Game Boy Advance	2001	Super Mario Advance: Super Mario Bros. 2
Game Cube	2002	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
Nintendo DS	2005	Super Mario 64 DS
Wii	2006	The Legend of Zelda: Twilight Princess



Gehören unzertrennbar zusammen: Das Super Nintendo und sein genialer Starttitel **Super Mario World** von 1992.

MINISPIEL-ALARM!

Ja, es gibt sie: gute Minispiele!

Viele Wii- und Nintendo-DS-Besitzer können sie inzwischen nicht mehr sehen. Die Rede ist von kurzweiligen Minispielen. Die simplen Spielchen zwischen langwierigen und nervenaufreibenden Missionen versüßen uns den Videospiele-Alltag. Die Abwechslung von schnellen und actionreichen Passagen mit Momenten für Verschnaufpausen ist extrem wichtig und kann im Erfolgsfall den Spielspaß enorm fördern. Maik Koch hat auf www.n-zone.de eine Übersicht über sehr gute Minispiele zusammengestellt.

DAY OF THE TENTACLE

Ist zwar kein Nintendo-Spiel, aber trotzdem gut: In **Day of the Tentacle** ist der Vorgänger **Maniac Mansion** im PC von Eddy im ersten Stock versteckt – und zwar als originalgetreue Komplettversion!

PAPER MARIO

In **Paper Mario** für das Nintendo 64 dürft ihr von Zeit zu Zeit an einer Quiz-Show teilnehmen. Ihr beantwortet Fragen über das bisher gespielte Spiel und könnt dadurch Items für **Paper Mario** gewinnen.

PROFESSOR LAYTON

Die **Layton**-Adventure-Serie ist faktisch nichts anderes als eine Aneinanderreihung cleverer Minispiele. Aber gerade die brillante Qualität der Aufgaben sorgt für wochenlangen Spielspaß. Redaktionstipp!

RAYMAN RAVING RABBIDS

Rayman Raving Rabbids ist eine der originellsten Minispielsammlungen seit Langem. In der Musikschule bekommen etwa all jene Hasen, die falsch singen, eine Ohrfeige verpasst – im Comic-Look, versteht sich!

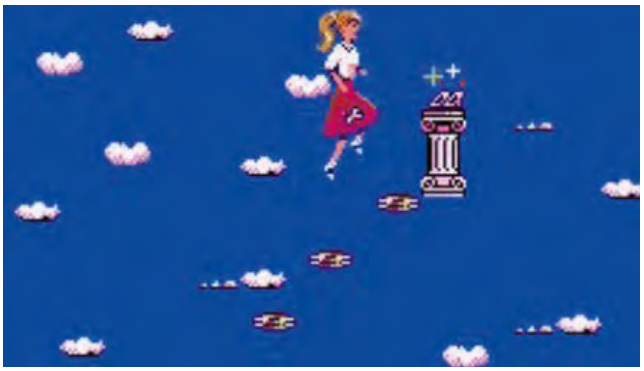
BARBIE

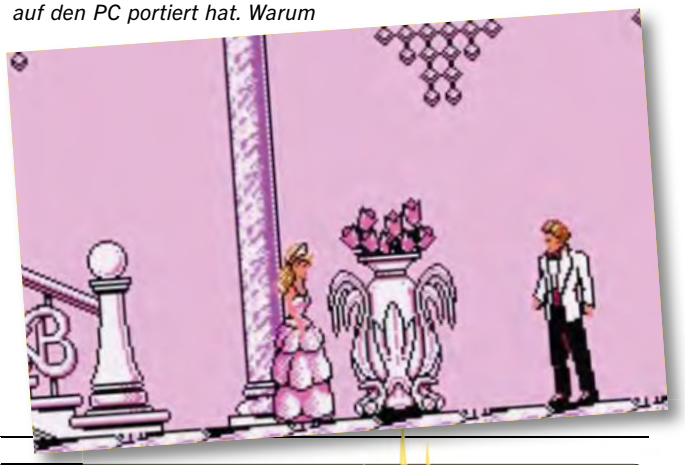
PIXEL PANNE

Das Intro verspricht „Barbies aufregendsten Tag aller Zeiten“. Im Klartext heißt das: Sie läuft durch Räume in verschiedenen Rosatönen. Na toll!

Kurze Frage zur Besinnung: Was ist der fetteste, abgefahrenste, stärkste, imposanteste Gegner, den ihr jemals in einem Videospiel geplättet habt? Ein mit einem Morgenstern bewaffneter Ork? Ein feuerspeiender Drache mit acht Beinen? Ein Oktopus mit Eis-Atem? Im NES-Hüpfspiel **Barbie** gibt es nichts von alledem. Dafür müsst ihr euch mit so gefährlichen Widerlingen wie Tennisschlägern (!), Volleybällen (!!) oder Lenkdrachen (!!!) auseinandersetzen. Ihr seid bei der Lektüre des letzten Absatzes eingeschlafen? Schade! Dann erfahrt ihr auch nicht mehr, dass die Energieanzeige euren Schnarchfaktor in Z-Buchstaben angibt (je mehr Zs, desto höher eure Kraftreserven). Das ist tatsächlich der Hintergrund der Geschichte, denn Barbie – so viel sei von der überaus spannenden Story vorweggenommen – träumt dies alles nur. Das Beste am Spiel ist noch die von Level zu Level wechselnde Hintergrund-Tapete: Mal zieren Rosen die Wand, mal sind’s Teddybären. Und wer ein bisschen länger durchhält, darf Barbie sogar im feschen Ballkleid sehen, wie sie ihrem Ken gegenübersteht. Dieser Anblick ist aber so anziehend wie ein negativ gepolter Magnet! ■

Christoph meint:
*„Kaum zu glauben, dass der Entwickler von **Barbie** auch die **Mega Man**-Teile vom NES auf den PC portiert hat. Warum Capcom so ein – mit Verlaub – Schundstudio an seinen blauen Bomber ranlässt, ist mir ein Rätsel. Übrigens: Behaupte noch einmal jemand, Barbie könne nichts anderes als gut aussehen! Sie kann mehr – nämlich gut aussehen UND springen. Das beweist das **Barbie**-Spiel fürs NES bravourös! Und mit diesen zwei Talenten kann man ja schon was werden. Videospiel-Star zum Beispiel.“*





WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 334: Kirbys Lieblingsspeise sind Erdbeertörtchen.

Fakt # 335: Das NES-Spiel **Home Alone 2: Lost in New York** (zum Film **Kevin allein in New York**) ist Tom D. Heidt gewidmet, einem Programmierer, der 1992 während der Produktion verstarb.

Fakt # 336: Dixie Kong ist die große Schwester von Tiny Kong. Ihre Cousins sind Chunky Kong und sein kleiner Bruder Kiddy Kong.

Fakt # 337: Lanky Kong scheint zwar zur Kong-Familie zu gehören, ist aber dort der einzige Orang-Utan. Das verrät die Spielanleitung von **Donkey Kong 64**.

Fakt # 338: In **Yoshi’s Island DS** erfährt man, dass Mario, Luigi, Wario, Peach, Yoshi, Bowser und Donkey Kong Sternenkinder sind, welche die Macht besitzen sollen, die Welt zu beherrschen.

Fakt # 339: Mario sollte ursprünglich schon zu NES-Zeiten ein Reittier wie Yoshi besitzen. Die ersten Entwürfe ähnelten allerdings eher einem Rentier und technisch war ein Helfer für Mario schlichtweg noch nicht möglich.

Fakt # 340: Laut der offiziellen **Mario Power Tennis**-Website wohnt Bowser Jr. in der Lava-Sackgasse 48 im Magmahof.

Fakt # 341: Fernseharzt Dr. Gregory House spielt zwar sehr häufig auf seiner PSP, hat aber auch eine Vorliebe für **Metroid Zero Mission** und **Metroid Prime Hunters**.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Einige E3-Enthüllungen wurden zu genialen Hits. Und manche von ihnen kamen nie in den Handel!

↑ SUPER MARIO 64

Gäbe es einen Preis für die meisten E3-Auftritte, dann würde ihn **Super Mario 64** bestimmt gewinnen. Nicht nur beim Messe-Debüt 1995, sondern auch in den beiden Folgejahren stand das meisterliche **Mario**-3D-Jump&Run immer wieder im Mittelpunkt – erst als frühe Version, dann als fast fertige Fassung und dann immer noch in Form eines Promotion-Trailers fürs Nintendo 64. Der Grund liegt auf der Hand: Kein Spiel repräsentiert die 64-Bit-Generation so gut wie **Super Mario 64**!

↓ STAR FOX

Der Virtual Boy war Nintendos fundamentaler Konsolen-Flop, eine Mischung aus N64-Controller und den 3D-Fähigkeiten des 3DS. Auf der E3 1995 wurden den Zuschauern sogar Spieleindrücke aus einem **Star Fox**-Abenteuer für den Virtual Boy gezeigt – doch das Spiel kam nie in den Handel. Im Internet kursierende Videos wurden mittlerweile gelöscht.

↑ ZELDA: OCARINA OF TIME

Vor ziemlich genau 13 Jahren kündigte Nintendo auf der E3 1997 das **Zelda**-Abenteuer **Ocarina of Time** an. Damals lief es noch auf der Grafik-Routine von **Super Mario 64** (siehe Archiv-Screenshot rechts) – aber das wurde bald geändert. So bekam **Ocarina of Time** letztendlich ein 256-MBit-Modul spendiert. Diese Speicherkapazität wurde nur von **Conker's Bud Fur Day** überboten, das die doppelte Menge bot.

↓ KIRBY

Auf der E3 2005 kündigte Nintendo ein neues Jump & Run mit dem allseits beliebten Kirby an. Das Spiel sollte von der Seite gespielt werden und noch im selben Jahr für den GameCube erscheinen. Nachdem es lange Zeit ruhig um das Projekt gewesen war, tauchte es erst jüngst wieder auf – es heißt jetzt **Kirby's Epic Yarn** und sieht ganz anders aus! Aber noch ist das Spiel nicht erschienen. Ob es weitere fünf Jahre dauert?

↓ STAGE DEBUT

Aus diesem Konzept hätte was werden können: **Stage Debut** feierte auf der E3 2003 seine Premiere und sollte Game Boy Advance und GameCube miteinander verbinden. Eine zusätzliche Kamera, das sogenannte GameEye, hätte es erlaubt, eigene Schnappschüsse anzufertigen, die man anschließend auf andere virtuelle Körper hätte kleben können. **Stage Debut** gilt somit als früher Vorläufer des Mii-Konzepts.

Stellt euch **Bucky O' Hare** als Mischung aus **Mega Man** und **Super Mario Bros.** vor!

BUCKY O' HARE

NES Dieses Spiel schloss die glorreiche NES-Ära würdig ab.

Bucky O' Hare ist so etwas wie eine Möchtegern-Version von Mega Man, sieht aber aus wie Frogger aus dem gleichnamigen Spielautomaten oder Slippy Toad aus der **Star Fox**-Serie. Allerdings ist Bucky trotzdem ein Hase – das verstehe, wer will … Die Comicfigur gibt es jedenfalls schon seit den Siebzigern, doch erst 1993 traute sich Konami an ein Videospiel mit dem grünen Typen ran. Darin werden die Freunde des grünen Weltraumkommandanten Bucky von einer bösartigen Armee von Kröten entführt – klar, dass der Hase sofort zu ihrer Rettung eilt und sich auf verschiedenen Planeten durch Horden von Gegnern kämpft. Wenn ihr eure Kumpels rettet, könnt ihr anstelle von Bucky auch mit ihnen und ihren besonderen Kräften und speziellen Gimmicks in den Kampf ziehen. **Bucky O' Hare** kann so erfolgreich nicht gewesen sein, denn es blieb bei einer einzigen Episode fürs Nintendo Entertainment System und einem belanglosen Spielautomaten – Fortsetzung zunächst ausgeschlossen … Denn Bucky O' Hare ist inzwischen bei der Zielgruppe genauso in Vergessenheit geraten wie Captain Planet oder Schweinchen Dick. ■

Anne meint: *„**Bucky O' Hare** war eines der letzten Spiele fürs NES – und das merkt man dem Action-Jump&Run auch deutlich an: Der Grad an Abwechslung ist hoch, die Action immens und der Bildaufbau stets flüssig! Besonders Fans der Serie sollten Gefallen daran finden, mit dem grünen Weltraumhasen das All unsicher zu machen – doch mal ehrlich, wer kennt die Vorlage heutzutage noch? Insofern bleibt **Bucky O' Hare** eine ordentliche Fernsehumsetzung mit einigen Höhepunkten – wie auswechselbaren Helden mit verschiedenen Fähigkeiten –, die mittlerweile allerdings niemandem mehr bekannt sein dürfte."*

E3: DIE 90ER-JAHRE

Text | Christoph Kraus

Wir blicken zurück auf die ersten Jahre der Spielemesse E3: Wann war die Show langweilig? Und wann gab's Highlights bis zum Abwinken?

E3 1995: DAS MESSE-DEBÜT

Wichtigstes Nintendo-Projekt: das Nintendo 64 | E3-Hype-Faktor:

Kuriosität des Jahres: Wave Race 64 wird in einer frühen Fassung präsentiert – damals noch ohne Jetskis, sondern mit **F-Zero**-artigen Vehikeln. Erst ein Jahr später bekommen wir die finale Version zu Gesicht.

Die erste E3 überhaupt steht ganz im Zeichen neuer Hardware. Nintendo stellt das N64 gebührend unter dem damaligen Projektnamen Ultra 64 vor. Die Konsole trägt ein anderes Logo als beim späteren Modell, auch der gezeigte Analogstick auf dem Controller weicht dezent von der finalen Version ab. Aber das war's noch lange nicht, denn auch der Virtual Boy steht im Fokus. Die sperrige 3D-Konsole, die mit 6 AA-Batterien gefüttert werden muss, die dann in knapp drei Stunden leer sind, wird mitsamt Spielen wie **Mario Clash**, **Mario's Tennis**, **Wario Cruise** (später umbenannt in **Virtual Boy Wario Land**) und **Telerobo-xer** präsentiert. Der **Mario**-Konzern verkalkuliert sich jedoch nicht nur beim Preis in Höhe von 180 US-Dollar (den die Amerikaner nicht zu zahlen bereit sind), sondern auch beim Verkaufserfolg: 1,5 Millionen Konsolen sollen vom Virtual Boy innerhalb des ersten Jahres verkauft werden. Am Ende sind's noch nicht einmal so viele Geräte in der Lebenszeit der Flop-Konsole!

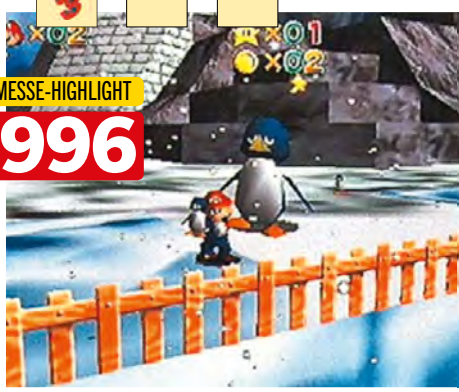
DAS MESSE-HIGHLIGHT **1995**

E3 1996: KALTER KAFFEE IN L.A.

Wichtigstes Nintendo-Projekt: Super Mario 64 | E3-Hype-Faktor:

Kuriosität des Jahres: Das beste E3-Spiel 1996, das auch in Europa im selben Jahr veröffentlicht wird, ist ausgerechnet ein Super-Nintendo-Titel – **Donkey Kong Country 3**!

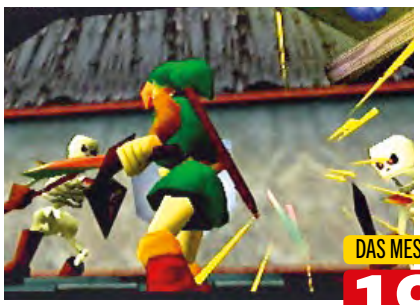
Nintendo unter Schockstarre: Die Auslieferung des N64 verzögert sich, als neuer Termin wird der Herbst 1996 genannt. Dadurch gerät die Ankündigungspolitik außer Kontrolle: Obwohl wichtige Titel wie **Super Mario 64** oder **Wave Race 64** schon vor einem Jahr auf der E3 gezeigt wurden, müssen sie 1996 erneut präsentiert werden (zumindest weit fortgeschrittene Versionen). Der Grund für das Aufwärmen der ollen Kamellen ist banal: Es gibt kaum Frischware! Zu den wenigen Neuheiten gehören immerhin **Pilotwings 64** oder **Star Wars: Shadows of the Empire**. So bemüht sich Nintendo auf der E3 redlich, den Hype um das N64 – das inzwischen nicht mehr Ultra 64 heißt – aufrechtzuerhalten. Das gelingt zwar, weil **Super Mario 64** starke Fortschritte gemacht hat, aber dennoch hat die Nintendo-Euphorie nachgelassen. Dass sich der Virtual Boy auf dem absteigenden Ast befindet und bald in Vergessenheit geraten würde, leuchtet bald auch dem letzten Branchenkenner ein: Die Konsole erscheint entgegen vorheriger Zusagen in Europa nicht mehr.



DAS MESSE-HIGHLIGHT **1996**

E3 1997: DIE SHOW DER STARS

Wichtigstes Nintendo-Projekt: Zelda: Ocarina of Time | E3-Hype-Faktor:



DAS MESSE-HIGHLIGHT **1997**

Umzug: Nach zwei Jahren in Los Angeles findet die nächste E3 vom 19. bis 21. Juni 1997 in Atlanta statt. Dort steht die zweite Welle an N64-Spielen im Mittelpunkt. Vor allem das Epos **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, das Jump & Run **Banjo-Kazooie** sowie **Mario Kart 64**, **Yoshi's Island 64** und **Star Fox 64** – drei Nachfolger populärer SNES-Games – verzücken das Publikum im Alleingang. Mit besseren Games kann man eine E3 nicht zelebrieren! Dass abseits dieser Spielefülle nicht viel Neues passiert, ist nicht weiter tragisch. Schließlich hat Nintendo gerade erst den Virtual-Boy-Flop verdaut, auch der Game Boy verkauft sich noch viel zu gut, sodass man vorerst nur die neue Modellvariante Game Boy pocket ankündigt. Erst knapp zwei Jahre später wird die Taschenkonsole durch den Nachfolger Game Boy Color abgelöst.

Kuriosität des Jahres: Das Rennspiel **Kirby's Air Ride** wird 1997 vorgestellt, erscheint aber erst sieben Jahre später.

Die Wertung: Tote Hose! | Ein laues Messejahr | Passt schon! | Die absolute Wahnsinnsmesse!

E3 1998: DURCHHALTEN!

Wichtigstes Nintendo-Projekt: Zelda: Ocarina of Time | E3-Hype-Faktor:

DAS MESSE-HIGHLIGHT
1998

Kuriosität des Jahres: Die rote und blaue **Pokémon**-Edition wird erstmals für die westlichen Märkte angekündigt. Der Grundstein für den internationalen Erfolg von Pikachu und Co., der bis heute anhält, ist damit gelegt.

Dass das wichtigste 1998 gezeigte Spiel genauso wie 1997 **Ocarina of Time** ist, beweist, a) dass früher Nintendo-Titel lange im Voraus vorgestellt wurden und b) wie schwer es für andere Spiele war, ähnliche Beachtung wie das Miyamoto-Meisterwerk zu finden. Das Messejahr 1998 ist geprägt von Durchhalteparolen – die Spieler reden sich ein, dass die große N64-Spieleflut schon noch irgendwann kommen wird, was sich allerdings als Trugschluss erweisen soll. Zwar stellt Rare auf der Messe mit **Perfect Dark** einen wahren Mega-Hit vor, allerdings sind abseits des Ego-Shooters allenfalls gute (nicht überragende) neue Spiele am Start, etwa **Castlevania 3D** (finaler Titel: einfach nur **Castlevania**), **Star Wars: Rogue Squadron** oder **Holy Magic Century**.

E3 1999: DER SCHWUNG IST DA!

Wichtigstes Nintendo-Projekt: Donkey Kong 64 | E3-Hype-Faktor:

Nintendo macht alles richtig und packt auf der E3 1999 ein richtig dickes Paket für Vielspieler aus: Von Rare gibt es neue Spieleindrücke zum fulminanten Ego-Shooter **Perfect Dark** (der immer besser aussieht!), das ebenfalls geniale **Jet Force Gemini** kommt beim Publikum gut an und Donkey Kong feiert sein fulminantes Debüt als Hauptdarsteller seines ersten 3D-Jump&Runs. Abseits der großen Titel werden auch zahlreiche Serien-Comebacks aus der zweiten Reihe präsentiert, etwa **Mario Golf** oder **Excitebike 64**. Damit verfügt das N64 zwar über ein zweifelsfrei gutes Spieleangebot, das aber nicht an die Hit-Dichte des Vorjahres heranreicht. Vielleicht aus Mangel an Überkrachern kündigt Nintendo vorsorglich an, bei der nächsten Konsole aufs Modulformat zu verzichten und stattdessen Discs zu verwenden. Auch ein Arbeitstitel wird schon genannt: Dolphin.

DAS MESSE-HIGHLIGHT
1999

Kuriosität des Jahres: In N-ZONE 07/99 stellt Redakteur Florian Brich **Eternal Darkness** fürs N64 vor. Letztlich erscheint es drei Jahre später für den GameCube.

DIE VORGÄNGER DES NINTENDO 3DS

Text | Christoph Kraus

3D-Effekte in Videospielen gibt es erst seit dem Nintendo 3DS? Denkste! Diese Retro-Games waren viel früher dran als der Konsolen-Neuling!

RAD RACER

Schon Ende der Achtziger und Anfang der Neunziger war 3D das ganz große Schlagwort. Comic-Helden erlebten Abenteuer, bei denen die Leser mit Rot-Grün-Brillen hautnah dabei sein konnten. So war beispielsweise der Ausgabe 43/1994 des Micky-Maus-Magazins ein 3D-Comic namens **Aufstand der Springbohnen** beigelegt. Klemmte man sich bei der Lektüre die beigelegte Rot-Grün-Brille auf die Nase, konnte man bestimmte Bild-Elemente förmlich aus dem Heft herausspringen sehen. Auch 3D-Dokumentationen über Dinosaurier, die vornehmlich auf ProSieben ausgestrahlt wurden, kamen im selben Jahrzehnt in Mode. Auf eine sehr ähnliche Technik setzte 1988 auch Square (damals noch ohne Verbindung mit Enix) – und zwar beim NES-Rennspiel **Rad Racer**. Die freche **Outrun**-Kopie bestach durch ein rasantes Geschwindigkeitsgefühl, eingängige Melodien … und die eingangs erwähnte 3D-Funktion! Das Beste: Diese Funktion konnte sogar während des Spiels aktiviert werden! So wechselte der Bildschirm munter die Farben – von Rot nach Grün und wieder zurück. Das resultierte in einem … na ja, sagen wir mal „zweckmäßigen" räumlichen Effekt. Die Maßstäbe von einst waren schließlich viel geringer als heutige Ansprüche. Übrigens: Wer **Rad Racer** mit 3D-Brille spielte, tat gut daran, nach einiger Spielzeit wieder auf herkömmliche Weise zu zocken, andernfalls drohten aufgrund der flimmrigen Optik akute Kopfschmerzen.

3D-INFOS

3D-Brille benötigt: Ja (Rot-Blau-Gläser)
Qualität des 3D-Effekts: Schwach

FAMICOM 3D SYSTEM

In Nintendos Heimatland Japan – wo alle guten Ideen auf ihre Kunden-Akzeptanz erprobt werden – kam **Rad Racer** unter dem Titel **Highway Star** in den Handel. Dem Spiel lag dort keine 3D-Brille aus Pappe bei, stattdessen verwies man die Spieler auf das separat erhältliche Famicom 3D System – ein klobiges Paket, bestehend aus einem Adapter-Stecker für die Controller-Buchse sowie einer 3D-Brille mit Stirnhalterungsband. Wie man beim Spielen mit dem ziemlich schweren Kopfaufsatz aussah, mag sich jeder in seiner Fantasie selbst ausmalen. Vielleicht deshalb, aber auch weil nur die wenigsten Entwickler überhaupt ein Spiel herausbringen wollten, welches das Famicom 3D System unterstützte, versank das kuriose Stück Hardware rasch in der Versenkung. Man muss aber der 3D-Brille zugutehalten: Das Zubehör als nutzlos zu bezeichnen, wäre unfair. Denn neben **Rad Racer** alias **Highway Star** kamen in Japan noch andere spielerisch wie technisch gute Spiele heraus, etwa das Rennspiel **3D Hot Rally**. Darin in den Hauptrollen: Mario und Luigi!

3D-INFOS

3D-Brille benötigt: Ja, das Famicom 3D System ist sozusagen die Brille.
Qualität des 3D-Effekts: Durchschnittlich

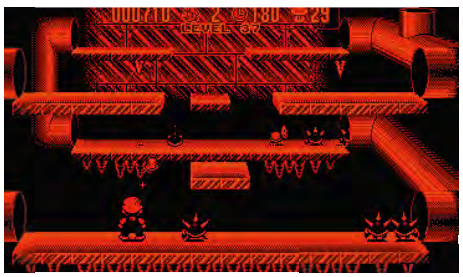
VIRTUAL BOY

Jeder hat mit Sicherheit schon mal irgendwann vom Virtual Boy gehört, doch nur die wenigsten dürften jemals ein Spiel auf der sperrigen 3D-Konsole gezockt haben. Ob man damit etwas verpasst hat oder nicht, sei dahingestellt. Jedenfalls gehört der Virtual Boy zu den seltensten Nintendo-Konsolen, die nach dem Famicom gefertigt wurden (damit sehen wir von einzelnen sehr wertvollen Nintendo-Konsolen aus den Siebzigern ab). Noch heute bezahlen Sammler für einen gut erhaltenen Virtual Boy weit mehr als 250 Euro. Doch was war eigentlich das Besondere am Gerät … oder gerade das Nicht-Besondere? Wir haben einen Abend lang **Virtual Boy Wario Land**, **Galactic Pinball**, **Mario's Tennis**, **Mario Clash** und **Virtual League Baseball** ausprobiert – und das Urteil ist immer noch dasselbe wie vor 15 Jahren, als die Konsole veröffentlicht wurde: Alle Spiele verbindet ein durchschnittlicher bis allenfalls guter 3D-Effekt. Beim Tennis springt einem der Ball förmlich ins Auge, während der Wechsel der Ebene in **Wario Land** allenfalls mittelmäßig aussieht. Überraschungen im Spielverlauf – zum Beispiel dass man erschrickt, wenn ein gigantisches Monster ins Bild kommt – erlebt man so gut wie nie. Genau genommen hat man es beim Virtual Boy eher mit einem aufgebohrten Game Boy zu tun als mit einer ernsthaften 3D-Konsole, denn das Bild ist nicht bunt, sondern lediglich schwarz-rot. Auch nervig: Um ohne Batterien zu spielen, muss erst ein knapp 30 Euro teurer Adapter her, den man zwischen das Handheld und ein Super-Nintendo-Stromkabel steckt. Anscheinend vertraute Nintendo darauf, dass jeder Virtual-Boy-Zocker noch ein Super-Nintendo-Kabel zu Hause liegen hat, denn das neben dem Adapter benötigte Stromkabel war im Preis nicht mal inbegriffen!

Kurz und knapp: Nintendos erste 3D-Konsole beherrscht zwar 3D, aber der räumliche Effekt fällt eher mager aus. Zudem demonstrieren die 14 in den USA erhältlichen Spiele nur bedingt, wozu das Gerät in der Lage ist. Und dass es nicht gerade vorteilhaft wirkt, wenn man sich zum Spielen regelrecht verkrampfen muss, seht ihr ja selbst (siehe Bild links unten) …

3D-INFOS

3D-Brille benötigt: Nein, die 3D-Sensoren sind im Bildschirm integriert.
Qualität des 3D-Effekts: Durchschnittlich bis gut



3D – ABER WOZU?

3D-Spiele gibt es seit mehr als 20 Jahren, 3D-Comics sogar noch länger. Aber wozu braucht man die Technik eigentlich? Wir liefern jeweils zwei Gründe für und gegen räumliche Effekte in Spielen.

↑ SPIELE-EVOLUTION, TEIL 317
Was soll man aus modernen Videospielen herauskitzeln? Noch bessere Grafik? Einen noch wuchtigeren Sound? PlayStation-3- und Xbox-360-Entwickler wissen schon jetzt nicht mehr, wohin mit den ganzen Polygonen. Da kommt es wie gerufen, dass sich 3D langsam zu etablieren scheint – sowohl für uns als auch für die Macher.

↓ DER PERFEKTE LOOK
Egal wie man sich anstellt: Beim Zocken eines 3D-Spiels sieht man immer bescheuert aus. Daran ändert sich auch nichts, wenn die Brille noch so unscheinbar aussieht. Allein die rot-blau bzw. rot-grün getönten Gläser erwecken sofort den Eindruck, man würde direkt vom Mars kommen. Zum Glück braucht man beim 3DS keine Brille!

↑ ALLES GEWOHNHEITSSACHE
Wir wissen erst dann, was wir am Rüttel-Effekt (den übrigens das Nintendo 64 mit dem Rumble Pak eingeführt hat) haben, wenn es ihn nicht gibt. Etwa wenn wir mit dem Classic-Controller der Wii ein altes Nintendo-64-Spiel zocken. Auch 3D wird zur Gewohnheit, auf die man nicht mehr verzichten will.

↓ EINE KOPFWEHTABLETTE, BITTE!
Gerüchte besagen, dass eine Stunde Spielzeit mit dem Virtual Boy ernsthafte Kopfschmerzen verursachen kann. Das können wir so zwar nicht bestätigen, aber dafür haben wir etwas anderes festgestellt: Man fühlt sich nach dem Spielen mit dem Virtual Boy wie benommen, weil man während des Zockens nichts um sich herum wahrnimmt und sich erst langsam wieder ans Tageslicht gewöhnen muss.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

LEGO HARRY POTTER – DIE JAHRE 1-4

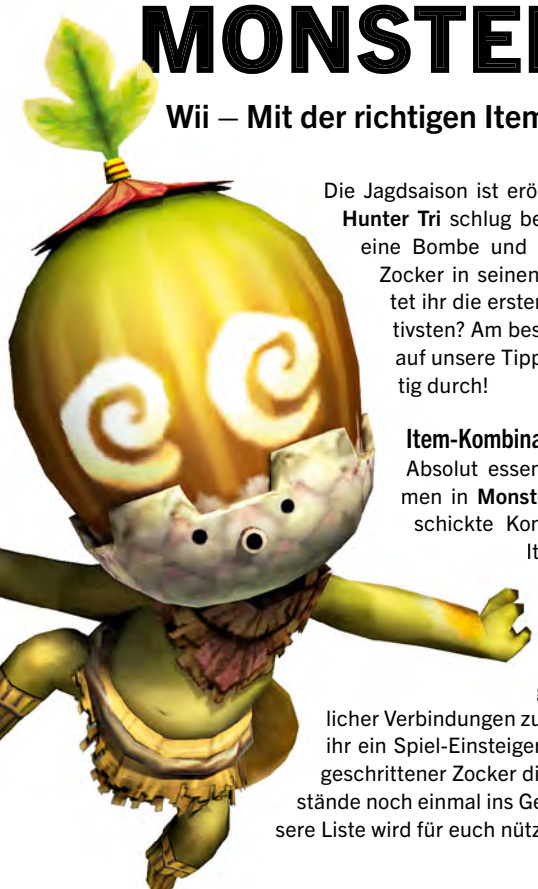
Wii – So schaltet ihr die Bonusgegenstände frei!

Einfach magisch: Obwohl ihr euch viele der Zauberformeln von **Lego Harry Potter – Die Jahre 1-4** auch nach und nach für teures Geld erkaufen könnt, bietet das Spiel dank Cheats die Möglichkeit, recht früh in der Story einige fiese Sprüche kostenlos freizuschalten. Mit denen könnt ihr euren Gegnern so richtig einheizen. Zusätzlich gibt es auf diese Weise noch ein paar teils nützliche, teils unterhaltsame Extras zu entdecken. Um Cheats zu benutzen, müsst ihr bereits über den „Wingardium Leviosa"-Spruch verfügen. Geht in der Winkelgasse in „Wisacres-Zauberei-Zubehör" und erklimmt die Treppe zur zweiten Ebene. Stellt euch dort auf das leuchtende Feld und gebt die entsprechenden Codes einzeln ein. Viel Spaß!

Code	Zauberformel
ERA9DR	Glacius
2UCA3M	Rictusempra
MYN3NB	Entomorphis
KWWQ44	Tarantallegra
Code	**Extra**
QQWC6B	Unbesiegbarkeit
ZEX7MV	Vorm Fallen gerettet werden
7AD7HE	Roter-Stein-Fühler
J3WHNK	Punktzahl X4
HZBVX7	Silhouetten (Charaktere werden zu Schatten)
4DMK2R	Verkleidung (Charaktere tragen Masken)
F88VUW	Eisbahn (Boden wird glatt und rutschig)

MONSTER HUNTER TRI

Wii – Mit der richtigen Item-Kombination zum Sieg!



Die Jagdsaison ist eröffnet! Capcoms **Monster Hunter Tri** schlug bei den RPG-Fans ein wie eine Bombe und zieht immer noch neue Zocker in seinen Bann. Doch wie gestaltet ihr die ersten Spielstunden am effektivsten? Am besten, ihr werft einen Blick auf unsere Tipps und startet sofort richtig durch!

Item-Kombinationen leicht gemacht!

Absolut essenziell für das Vorankommen in **Monster Hunter Tri** ist die geschickte Kombination verschiedener Items, um neue, nützliche Utensilien zu erhalten. Wir haben euch im Folgenden eine kleine, aber feine Auswahl ganz besonders nützlicher Verbindungen zusammengestellt. Egal ob ihr ein Spiel-Einsteiger seid oder euch als fortgeschrittener Zocker die grundlegenden Gegenstände noch einmal ins Gedächtnis rufen wollt, unsere Liste wird für euch nützlich sein!

Gegenstand	Zutaten
Trank	Blaupilz + Kräuter
Megatrank	Trank + Honig
Nährstoffe	Blaupilz + Götterkäfer
Meganährstoffe	Nährstoffe + Honig
Netz	Efeu + Spinnennetz
Bombengehäuse	Stein + Harzpflanze
Alte Spitzhacke	Stein + Knochen oder Rätselknochen
Beruhigungsmittel	Schlafkraut + Lähmpilz
Beruhigungsbombe	Beruhigungsmittel + Bombengehäuse
Farbbombe	Harzpflanze + Farbbeere
Netzfalle	Netz + Fallenset
Schockfalle	Donnerkäfer + Fallenset
Goldenfischköder	Wurmbienenlarve + Leuchtkäfer

Kleines Ablenkungsmanöver benötigt?

Habt ihr es satt, dass euch der aktuelle Boss einfach nicht aus den Augen lässt, wenn ihr ihn bekämpfen wollt? Dann nehmt beim nächsten Versuch Cha-Cha mit: Das kleine Ungetüm eignet sich hervorragend, um den Gegner von euch abzulenken, während ihr euren nächsten fiesen Angriff vorbereitet.

JAM WITH THE BAND

DS – Mehr Spaß mit Nintendos Karaoke- und Musikspiel!

Für alle, die schon immer mal unterwegs mit einer kleinen, virtuellen Band Spaß haben wollten, bietet die witzige Musiker-Simulation **Jam with the Band** viele Möglichkeiten, sich an den unterschiedlichsten Instrumenten und Liedern auszutoben. Klar, dass es für besonders gute Leistungen auch Belohnungen gibt – in diesem Fall sind das, wer hätte es gedacht, vor allem Songs. Wir verraten euch hier, welche Bedingungen ihr erfüllen müsst, um einige coole Remixe bekannter Lieder aus dem Repertoire des Spiels freizuschalten.

Freischaltbares	Bedingung
Credits Reach	Erspielt euch im Heutiger-Gig-Modus sechs Sterne.
Theme of Barbara the Bat	Erspielt euch im Heutiger-Gig-Modus zehn Sterne.
Für Elise (Rock)	Schafft mit jedem Instrument mindestens 90 Punkte bei „Für Elise“ im Meister-Modus.
Sinfonie No. 5 (R&B)	Schafft mit jedem Instrument mindestens 90 Punkte bei „Sinfonie No. 5“ im Meister-Modus.
Aura Lee (Samba)	Schafft mit jedem Instrument mindestens 90 Punkte bei „Aura Lee“ (Music Box) im Meister-Modus.
Humoresques (Technopop)	Schafft mit jedem Instrument mindestens 90 Punkte bei „Humoresques“ (Folk) im Meister-Modus.

MEGA MAN ZERO COLLECTION

DS – So schaltet ihr euch Zusatzmodi frei!

Mega Man gehört definitiv zu den zeitlosen Klassikern der Videospielgeschichte. Kein Wunder, dass sich auch die neue **Mega Man Zero Collection** für den DS großer Beliebtheit unter den Fans erfreut. Wem von euch dabei die normalen Schwierigkeitsgrade zu lasch sind, der schaltet sich einfach die härteren Modi frei. Wir zeigen euch, wie es geht!

MEGA MAN ZERO 1

Easy-Modus freischalten

Wenn ihr das Spiel durchgespielt habt, wartet einfach, bis die Credits über den Bildschirm gelaufen sind. Speichert eurer Spiel dann ab – und siehe da: Startet ihr jetzt ein neues Spiel, dürft ihr all eure alten Ausrüstungsgegenstände auch für den nächsten Spieldurchgang behalten. Wenn so das Abenteuer nicht gleich viel einfacher ist!

Hard-Modus freischalten

Um den Hard-Modus freizuschalten, müsst ihr das Spiel mindestens einmal durchgespielt haben. Erstellt jetzt einen neuen Spielstand und haltet währenddessen den L-Knopf gedrückt. Hat es funktioniert, startet ihr im Hard-Modus – jetzt leveln eure Waffen nicht mehr auf und die Bosse sind gleich um ein Vielfaches gemeiner als im normalen Spiel. Viel Glück!

MEGA MAN ZERO 2

Hard-Modus freischalten

Spielt auch hier das Spiel einmal durch und haltet den L-Knopf gedrückt, während ihr einen neuen Spielstand erstellt. Drückt dabei außerdem auf die Starttaste. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt eine Art Glockenton. Zero beginnt das Spiel jetzt sofort mit seiner grünen Rüstung, Waffen werden nicht mehr aufgewertet und ihr erhaltet im Spielverlauf weder Forms noch EX Skills. Harte Nuss!

Bildergalerie freischalten

Habt ihr euch auch im Hard-Modus bis zum Endboss durchgekämpft und ihm ordentlich auf die Mütze gehauen, belohnt euch das Spiel mit einer hübschen, kleinen Bildergalerie: Wählt wie üblich ein neues Spiel an, startet es aber nicht, sondern betätigt gleichzeitig die L- und die R-Taste und drückt dabei auf Select. Wieder ertönt ein klingelndes Geräusch – und schwupp landet ihr in der Bildergalerie! Viel Spaß beim Anschauen der Artworks!

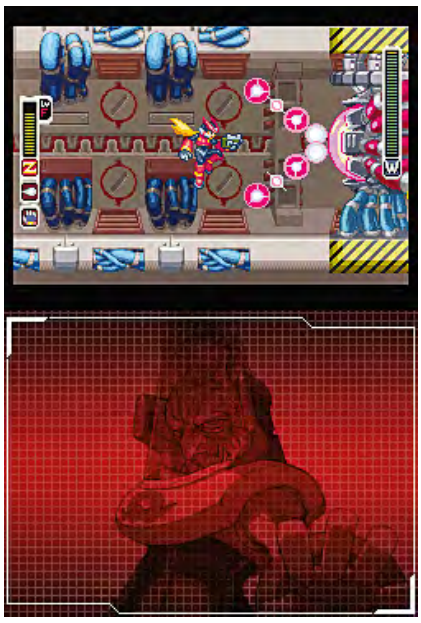
MEGA MAN ZERO 4

Hard-Modus freischalten

Dieses Mal ist es ganz einfach: Der Hard-Modus steht euch sofort zur Verfügung, wenn ihr das Spiel zum ersten Mal durchgespielt habt.

Ultimate-Modus

Um den knackigen Ultimate-Modus freizuspielen, müsst ihr euch ein bisschen ins Zeug legen: Sammelt auf jeden Fall mindestens jeweils ein Exemplar aller 51 Teile und wertet euren Cyber-Elf bis zum Maximum auf. Spielt mit diesen Errungenschaften das Spiel durch und ihr dürft euch am Ultimate-Modus versuchen!



SUPER MARIO GALAXY 2

Mit diesen Tricks seid ihr unschlagbar!

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

FREISCHALTBARES: LAGER-TOAD

Lager-Toads Gegenstände

Auf dem Raumschiff Mario stoßt ihr auf einen Toad, der für euch Sternenteile aufbewahrt, sodass ihr sie auch in anderen Speicherständen verwenden könnt. Dieser Lager-Toad schaltet außerdem verschiedene Gegenstände frei, sobald ihr eine bestimmte Anzahl an Sternenteilen bei ihm deponiert. Im Folgenden präsentieren wir euch eine Liste der so erhältlichen Items:

Depot	Gegenstand
1000 Sternenteile eingelagert	Brille
2000 Sternenteile eingelagert	Speer und Schild
4000 Sternenteile eingelagert	Axt
6000 Sternenteile eingelagert	Taucher-Toad
8000 Sternenteile eingelagert	Erkunder-Toad
9999 Sternenteile eingelagert	Siehe Freischaltbares rund um die Welt S

Mit Sternenteilen schaltet ihr Items frei, die Toads Aussehen verändern.

Nach seiner Ankunft auf dem Raumschiff bewahrt der Lager-Toad bis zu 9999 Sternenteile auf.

FREISCHALTBARES RUND UM DIE GEHEIME WELT S

Geheime Welt S

Um diese Galaxie freizuschalten, spielt ihr einmal das Spiel durch.

Hüpfheld-Galaxie

Wenn ihr alle 240 gelben und grünen Sterne einsammelt, dann wird die Hüpfheld-Galaxie in der Welt S zugänglich.

Großmeister der Galaxien

Gebt ihr dem Lager-Toad auf Raumschiff Mario genügend Sternenteile, so wirkt sich das auch auf die geheime Welt S aus. Dazu müsst ihr allerdings Durchhaltevermögen beweisen: Sammelt die Höchstmenge von 9999 Sternenteilen ein und deponiert sie bei Toad. Sobald ihr das geschafft habt, schaltet ihr in der Hüpfheld-Galaxie zusätzlich die Mission Großmeister der Galaxien frei. Das Spiel weist euch jedoch nicht auf die Ankunft dieses Kometen hin – ihr bekommt also keine Nachricht über die neue Herausforderung! Wollt ihr den Level spielen, solltet ihr einfach nach der Einlagerung der Sternenteile dorthin fliegen.

Zähler

In der Hüpfheld-Galaxie gibt es noch ein weiteres Geheimnis. Nachdem ihr den letzten Stern dieses Levels in Großmeister der Galaxien bekommen habt, verändert sich euer Speicherstand. Hier könnt ihr nun sehen, wie viele Leben ihr während des Abenteuers bereits verloren habt.

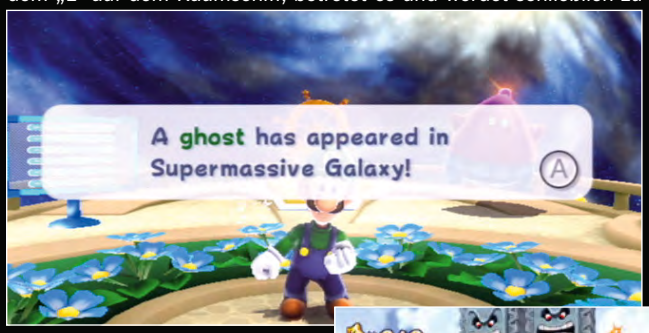
FREISCHALTBARES RUND UM LUIGI

Als Luigi spielen

Begebt euch in die Wichtwipfel-Galaxie der dritten Welt und sammelt hier den Stern in Die luftig-lockere Blasebalgbeere ein. Danach erwartet euch in einigen ausgewählten Levels Luigi zu Beginn des jeweiligen Areals und kann für seinen Bruder einspringen. Um Luigi zu steuern, sprecht ihr ihn einfach an.

In allen Levels als Luigi spielen

Falls ihr in allen Welten mit Luigi spielen möchtet, ist Durchhaltevermögen angesagt: Besiegt zunächst den Endgegner in Bowsers Galaxiengenerator und begebt euch anschließend zurück auf das Raumschiff Mario. Wenn ihr hier den Brief-Toad unter die Lupe nehmt, hält dieser eine Nachricht von Luigi für euch bereit. Jetzt sucht ihr nur noch nach dem „L“ auf dem Raumschiff, betretet es und werdet schließlich zu



Marios grünem Bruder.

Geister der Entwickler

Nun, da ihr in der Lage seid, mit Luigi zu spielen, solltet ihr das unbedingt einmal ausprobieren. Nachdem ihr einen Level mit Marios fröhlichem Helfer abgeschlossen habt, erreicht euch nach der Rückkehr zu eurem Raumschiff die Nachricht, dass ein Geist in der eben absolvierten Galaxie aufgetaucht ist. Der jeweilige Geist wartet dann am Anfang der Stage darauf, dass ihr ihn berührt, woraufhin er in Windeseile durch den Level saust. Hier könnt ihr sehen, wie die Entwickler die verschiedenen Abschnitte in Rekordzeit meistern.

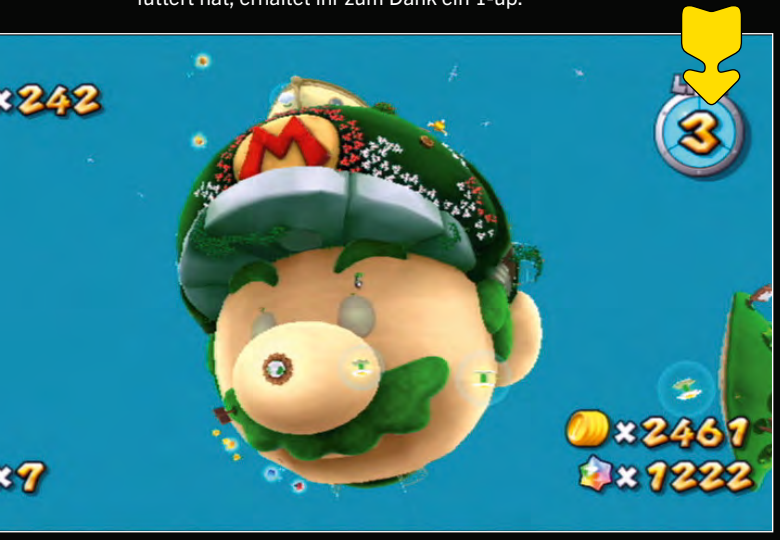
FREISCHALTBARES: TIPPS ZU MEHR LEBEN

1-up-Pilze auf dem Raumschiff Mario

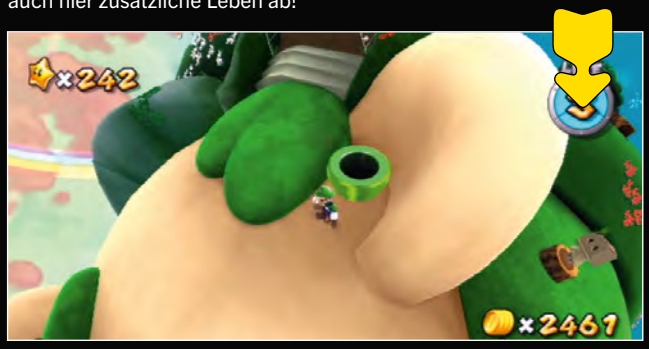
Im Laufe eures Abenteuers kommen immer mehr Figuren auf das Raumschiff, um mit euch zu reisen. Daneben hält Marios Fortbewegungsmittel allerdings auch noch die Möglichkeit bereit, sich im Handumdrehen einige zusätzliche 1-up-Pilze unter den Nagel zu reißen. Im Laufe von **Super Mario Galaxy 2** könnt ihr euch folgende Extra-Leben schnappen, die sich nach jeder Mission dankenswerterweise erneuern:

Im Zufalls-Würfel-Block gibt es die Chance auf ein extra Leben: löst ihn einfach aus und drückt fleißig die Daumen!

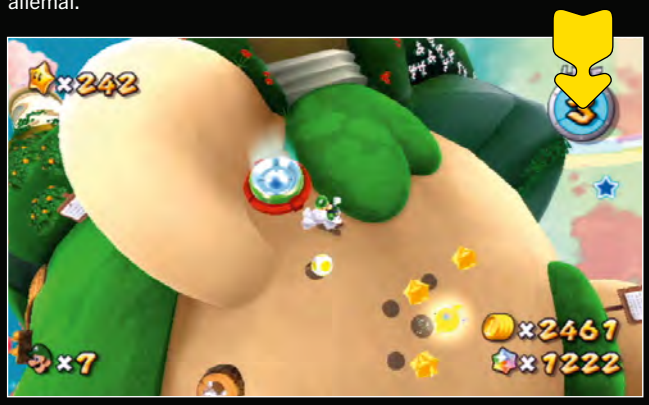
Mit Yoshi habt ihr die Möglichkeit, an ein weiteres Extra-Leben zu kommen: Begebt euch auf die Nase des Raumschiffs und visiert die Blüten über euch an. Schwingt euch dann mit Yoshis Hilfe bis ganz nach oben auf eine versteckte schwebende Insel. Hier befinden sich zehn Früchte, die ihr mit Yoshi verputzt. Sobald eurer Dino alle aufgefuttert hat, erhaltet ihr zum Dank ein 1-up.



Der nächste Ausflug führt zum linken Ohr des Raumschiffs: Hier befindet sich eine Röhre, die euch zu einem Mini-Spiel transportiert. Gebt den Lumas dort die gewünschten Sternenteile, woraufhin ihr die Chance habt, weitere Zufalls-Würfel zu betätigen. Mit etwas Glück sahnt ihr auch hier zusätzliche Leben ab!



Diesmal geht's zum rechten Ohr auf dem Raumschiff. Wenn ihr den Warp-Punkt an dieser Stelle verwendet, bringt er euch zu einer weiteren versteckten Insel in der Form eines roten Pilzes. Dort entdecket ihr neben zwei Toads auch ein weiteres 1-up. Ein Besuch lohnt sich allemal.



Sobald ihr im Spiel weit genug fortgeschritten seid, tauchen auf eurem Raumschiff Hausmeister auf und begleiten Mario auf seiner Reise. Sprecht sie an, um weitere Extra-Leben zu bekommen.

Sammelt die Wolken-Blume ein, um euch das letzte Extra-Leben im Raumschiff zu sichern. Nun seid ihr in der Lage, eine Art flockige Treppe zu erschaffen, die Mario so hoch hinausbringt, dass er eine weitere versteckte Wolke erklimmen kann. Die Mühe lohnt sich auf jeden Fall: Hier steckt ein weiterer 1-up-Pilz, den ihr euch schnappen könnt.

Unendliche Leben

Die 1-up-Suche auf Marios Raumschiff ist euch zu aufwendig? Natürlich halten wir auch für die Spieler unter euch, die schnell zu einer großen Anzahl an Extra-Leben kommen wollen, einen Tipp bereit. Dafür begebt ihr euch zunächst in die Gigagumba-Galaxie in Welt 4. Spielt bis zur ersten Speicherflagge und benutzt den Warp-Stern gleich danach. Ihr solltet euch nun auf einer Art rundem Felsen befinden, auf dem drei Koopa-Schildkröten im Kreis laufen. Um das Gebiet zu verlassen, müsstet ihr eigentlich den Bohrer verwenden, um euch durch das Erdreich auf die gegenüberliegende Seite zu bohren und die Schildkröten dadurch nacheinander auszuschalten. Stattdessen solltet ihr jedoch versuchen, die Gegner unbehelligt zu lassen. Rennt in Laufrichtung einem der Koopas hinterher und führt dann einen Weitsprung so aus, dass ihr genau auf dem Rückenpanzer des Gegners landet. Danach lasst ihr euch einfach von der Koopa-Schildkröte tragen. Hier hüpft ihr immer wieder auf und ab, indem ihr einfach bei jeder Landung A drückt. Nach einigen wenigen Sprüngen wird euch dann auf einmal bei jedem Hüpfer ein 1-up gutgeschrieben – ihr könnt auf diese Weise also endlos Leben erhalten, solange ihr nur weiter auf dem Koopa bleibt.

SONSTIGES FREISCHALTBARES

Koop-Sound-Effekte

Super Mario Galaxy 2 bietet euch auch einen Koop-Modus. In selbigem steuert der zweite Spieler einen Luma, der den ersten Player im Levelverlauf unterstützt. Nebenbei haben die Entwickler auch noch ein witziges Gimmick eingebaut: Der zweite Mitspieler kann durch Drücken bestimmter Tasten lustige Sounds aus den Lautsprechern der Wii-FB tönen lassen. Die Tasten -, +, 1 und 2 erzeugen dabei verschiedene Effekte.

Yoshi flattert unbegrenzt in der Luft

Zuerst schnappt ihr euch einen Yoshi. Springt nun mit dem A-Knopf und haltet diesen gedrückt, sodass Yoshi durch die Luft flattert. Vor Ende der Aktion drückt ihr Z, während ihr immer noch den A-Button gedrückt haltet. Dann lasst ihr A schnell los, um schließlich erneut A zu drücken. Wenn ihr das kontinuierlich wiederholt, setzt Yoshi nicht auf dem Boden auf, sondern flattert weiter durch die Luft.

Alternativer Abspann

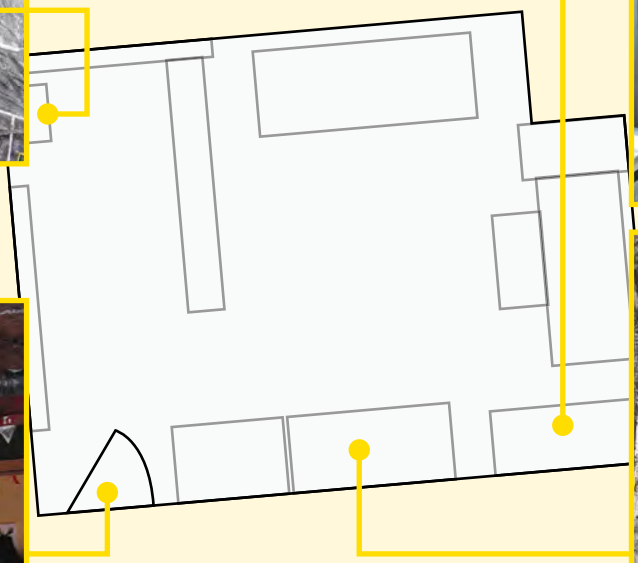
Wenn ihr besonders fleißig seid, so wird das auch belohnt. Für alle 120 grünen Sterne des Spiels bekommt ihr eine zusätzliche Szene im Abspann zu sehen. In dieser liest Rosaline den Lumas etwas vor und diskutiert mit ihnen über Grüne Sterne.

DAS ZAUBERHAFTE ZELDA-ZIMMER

Sascha Neitzke aus Wermelskirchen hat DIE Zelda-Zockerbude. Wir zeigen sie euch!

Das Kronjuwel von Saschas Sammlung: Diese Figur, die Link aus **Twilight Princess** darstellt, ist streng limitiert und wurde von Nintendo nur für Verlosungen und Werbezwecke herausgegeben. Dass Sascha eine davon besitzt, beweist enormes Sammler-Herzblut.

Ein Herz für alte Nintendo-Konsolen hat er ebenfalls: Erkennt ihr den **Donkey Kong**-Automaten (oben in der Mitte) und den Virtual Boy (unten)?



Durch diese Tür betritt man den Zelda-Tempel. Man beachte das stimmungsvolle Licht und die Pflanzen, die an den Wänden hängen! Auch die kunstvoll verzierte Decke und die Symbole oberhalb des Türrahmens zeugen von liebevoller Einrichtung!

Der blanke Wahnsinn: Sascha hat tatsächlich ein Masterschwert in seiner Zockerbude stehen – und es sieht genauso echt aus wie in den **The Legend of Zelda**-Spielen!

INTERVIEW MIT SASCHA NEITZKE

N-ZONE: Dein Zimmer gleicht einem Zelda-Tempel. Wie hoch war der Arbeitsaufwand, gemessen in Stunden und Euro?

Sascha Neitzke: Ich habe Ende August mit den Arbeiten begonnen und wurde Ende März fertig. Das ist schon eine ganz schöne Zeit. Ich habe am Tag zwischen einer und drei Stunden dran gearbeitet. Meine Freundin konnte schon kein Styropor mehr in der Wohnung sehen. Ich habe ca. 132 Styroporplatten verarbeitet, je einen halben Quadratmeter. Dazu kommen die ganzen Eimer Farbe, Spraydosen, Kunstpflanzen, LED-Lampen, etc. Insgesamt hat das Zimmer rund 800 Euro gekostet. Dabei sind Anschaffungen während der Renovier-Zeit wie das Masterschwert oder diverse **Zelda**-Statuen nicht mitgerechnet. Aber da ich das Zimmer ausschließlich zum Zocken nutze, sehe ich das nicht als Fehlinvestition.

N-ZONE: Wie ist deine Meinung zum neuen **Zelda**-Abenteuer **Skyward Sword**?

Sascha Neitzke: Ganz ehrlich? Ich bin geschockt. Nach dem Artwork hätte ich nie damit gerechnet, dass das neue Zelda wieder auf die Cel-Shading Technik setzt. Es sieht fürchterlich aus, bietet kaum Details und fade Texturen. Schwach! Sogar **Okami** wirkt noch epischer und genau das ist das Problem. In dem Look kommt **Zelda** nicht wie **Zelda** rüber. Die Tempel wirken gemütlich und die Bosse drollig, da kommt null Atmosphäre rüber. Wirklich sehr schade! Ich werde mir dieses **Zelda** natürlich dennoch holen und ich wette, ich habe auch meinen Spaß damit, weil das Gameplay wie immer stimmen wird. Doch in den Bann ziehen wird es mich nicht, dafür muss schon die Stimmung mystisch und episch sein. Das ist schon ein bisschen schade!

N-ZONE: Wie bist du eigentlich zum **Zelda**-Liebhaber geworden? Gab es da ein Schlüsselerlebnis?

Sascha Neitzke: Das ist schon fast magisch. Mein erstes **Zelda** war **Link's Awakening**. Als ich das Spiel auf dem Game Boy begann, kam ich aus einem Haus raus und sah einen Weg. Mit einer Sekunde, mit nur einem Schritt stand mir plötzlich eine Riesenwelt offen. Abenteuer erleben, Gefahren überstehen, Rätsel lösen und, und, und. Das war ein Spielgefühl wie niemals zuvor. Dieses plötzliche Freiheitsgefühl ist für mich heute noch unbeschreiblich. Deswegen bin ich **Zelda** für immer verfallen. Für mich gibt es nur ein Spiel, welches gefährlich nah an **Zelda** heran kommt und das ist **Okami**.

N-ZONE WETTET, DASS …?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Weltmeisterschaft olé: In der letzten N-ZONE nutzten wir die Fußballbegeisterung im Lande für eine völlig verrückte Wette: Wir forderten ein Beweisfoto, auf dem ihr im Fußballtrikot eines regionalen Vereins zu sehen seid. Außerdem musstet ihr zwei ums Bein gewickelte Wii-Fernbedienungen als Knieschoner tragen. Und zu guter Letzt mussten euch noch mindestens zwei Leute im Hintergrund zujubeln – aber mit Mario-Schnauzbart! Wir gratulieren David Tarakanoff, Isabel Schumacher, Annemarie Hertlein, Sigi Pichlmaier und Thomas Hursach zur erfolgreich absolvierten Wette.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Anne und Christina irrten, mussten unsere beiden tapferen Praktikantinnen (übrigens bekennende Fußball-Hasser!) einen Arbeitstag mit Fußballtrikots in der Redaktion verbringen. Wie das aussah, zeigt das hier abgedruckte Foto:

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr lasst euch vor der Eingangstür eines 3D-Kinos fotografieren, tragt aber keine 3D-, sondern eine schwarz abgedunkelte Sonnenbrille!
2. Ihr habt dabei eine Winterjacke an – wohlgemerkt mitten im Sommer!
3. In eurer Hand befindet sich der Hebel zum Entfernen des N64-Transfer-Paks (den hat bestimmt niemand aufgehoben, hehe …)

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, die Verpackung eines beliebigen NES-Spiels mit Bleistift abzuzeichnen (dabei kann er gar nicht zeichnen).

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. Juli 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

MISSION: POKÉATHLON

17 Jan Spieck
15 Isabel Schumacher
14 Tobias Schwarz
14 Michelle Seyfried
13 Norbert Hartmann

DER LETZTE WETTBEWERB:

Jan Spieck setzte sich mit 17 Punkten an die Spitze des Pokémon-Minispiels „Torschießen“. Wir gratulieren ganz herzlich zum ersten Platz! Als Dankeschön bekommt der Gewinner ein silbernes Evoli, das exklusiv auf der Pokémon Videogame Championship 2010 verteilt wurde.

DER NEUE WETTBEWERB:

In diesem Monat suchen wir den besten Highscore im **HeartGold & SoulSilver**-Minispiel „Staffellauf“. Unser Redaktions-Experte Stephan hat 18,1 Runden vorgelegt. Wer überbietet seinen Rekord? Einsendungen an redaktion@n-zone.de (Betreff: Pokémon-Staffellauf) werden bis zum 29. Juli 2010 entgegengenommen. Nicht vergessen: unbedingt einen Beweis-Screenshot beifügen! Zu gewinnen gibt es – anlässlich der jüngst zu Ende gegangenen Fußball-Weltmeisterschaft – einen äußerst wertvollen Meisterball!

David Tarakanoff will einem miesen Wii-Spiel die rote Karte zeigen. Er schreibt: „Ich bin sehr begeistert von Nintendo und finde eigentlich alle Spiele gut, aber dieses gehört zu den schlechtesten: **Deal or No Deal: The Banker is Back** kann man wirklich in die Tonne kloppen. Der Sprecher hat nur 6 Sprüche drauf, die Grafik ist zum Kotzen und über die nicht vorhandene Story oder ein Spielziel will ich gar nicht erst reden.“ – Wir meinen: David hat in jeder Hinsicht Recht!

POKÉMON VIDEOGAME CHAMPIONSHIP 2010

Text | Stephan Gerner

Gesucht: Der beste Pokémon-Trainer der Welt. Wir waren bei der etwas anderen Weltmeisterschaft dabei!

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Am 5. Juni 2010, einem sonnigen Samstag, zog es **Pokémon**-Spieler aus ganz Deutschland und sogar aus anderen Ländern Europas in die Domstadt Köln, wo es um nichts Geringeres als den Titel „Deutscher Pokémon-Meister 2010“ und die Qualifikation für die Weltmeisterschaft im August auf Hawaii ging. Es gab 192 freie Plätze in der Junior-Altersklasse (Jahrgang 1998 und jünger) und sogar ganze 256 Plätze bei den Senioren (Jahrgang 1989 und älter), aber selbst das war noch zu wenig für den gewaltigen Ansturm! Bereits über drei Stunden vor Beginn der Registrierung hatte sich eine lange Schlange bis auf die Straße hinaus gebildet und letzten Endes mussten rund 500 Spieler nach Hause geschickt werden, weil die maximale Teilnehmeranzahl bereits erreicht war. Wir hoffen, dass es nächstes Jahr mehrere Turniere in deutschen Städten gibt, damit vor allem die Spieler, die eine weite Anreise auf sich nehmen, keine böse Überraschung erleben.

Unglückliche Auslosung

Für die Spieler, die es bis nach drinnen geschafft hatten, wurde es ab 13:30 Uhr ernst. Immer zwei Trainer mussten gegeneinander antreten – der Verlierer schied aus, der Gewinner kam eine Runde weiter. Gekämpft wurde im Doppelkampf-System mit zwei Pokémon gleichzeitig auf jeder Seite. Insgesamt durften die Trainer bis zu vier Pokémon mitnehmen, wobei einige besonders starke Legendäros komplett verboten und einige andere nur in begrenzter Anzahl erlaubt waren. Leider wurden die Begegnungen nicht richtig ausgelost, vermutlich aus Gründen der Zeitersparnis. Stattdessen mussten immer die beiden Spieler gegeneinander antreten, die als Nächstes in der Schlange standen, sobald eine Spielstation frei wurde. So kam es, dass sich Freunde und Kleingruppen bereits in der ersten Runde gegenseitig rauswerfen mussten, da sie logischerweise zusammen in der Schlange standen.

Ein Evoli zum Mitnehmen

Doch auch für die ausgeschiedenen Spieler und für die Fans, die überhaupt nur als Zuschauer gekommen waren, gab es viel zu sehen. Auf mehreren Bildschir-

STEPHANS STRATEGIE

Auch Stephan, der Pokémon-Meister der N-ZONE, wagte sich nach Köln und versuchte, den Sieg zu erringen. Doch für ihn stand das Turnier unter keinem guten Stern. Aufgrund des fehlenden Losverfahrens musste er bereits in der ersten Runde gegen seinen Kumpel Florian antreten und ihn aus dem Turnier werfen, bevor er dann in der zweiten Runde selbst die Segel streichen musste, weil er mit dem Togekiss seines Gegners nicht klarkam. Dabei war Stephans Strategie eigentlich ganz gut durchdacht: Geowaz und Traunmagil eröffnen den Kampf. Je nach Situation setzt Geowaz entweder Erdbeben oder Explosion ein – beides starke Attacken, die das gesamte Kampffeld treffen, gegen die Traunmagil allerdings immun ist. Wenn die ersten beiden gegnerischen Pokémon besiegt sind, setzt Traunmagil Abgesang ein, um die nächsten beiden Rivalen nach drei Runden in jedem Fall schachmatt zu setzen. Anschließend wird Arktos in den Kampf gerufen, das mit der unausweichlichen K.-o.-Kombo Willensleser + Eiseskälte den Rest erledigt. Für den Notfall steht noch ein Lektrobal mit Elektro-Attacken bereit.

Pokémon-Experte Stephan Gerner und sein Kumpel Florian posieren vor Endivie.

Der Ort des Geschehens: Im Pullman-Hotel in Köln fand die Meisterschaft statt.

Auch die jüngeren Fans bekamen eine Chance: Den ersten Platz bei den Kids belegte Julia, gefolgt von Seb, der extra für die Weltmeisterschaft aus Belgien angereist war.

men wurden ausgewählte Kämpfe im Großformat gezeigt, die entsprechenden Spieler wurden dann auch fleißig angefeuert. An einer Wii-Spielstation ließ sich darüber hinaus **Pokémon Rumble** Probe zocken. Außerdem gab es die Möglichkeit, in das **Pokémon**-Sammelkartenspiel hineinzuschnuppern. Davon machte ein Großteil der zahlreichen Besucher auch intensiven Gebrauch.

Für Johto-Feeling sorgten Endivie, Feurigel und Karnimani, die in Lebensgröße herumstanden, und von Zeit zu Zeit wagte sich sogar Pikachu persönlich in die Menge, um sich mit seinen Fans fotografieren zu lassen. Als Sahnehäubchen durften sich alle anwesenden Spieler außerdem ein spezielles silbernes Evoli auf ihre **HeartGold**- oder **SoulSilver**-Edition herunterladen.

COSPLAY, SO WEIT DAS AUGE REICHT

Cosplay ist die Abkürzung für Costume Play, also Kostümspiel. Dieses Hobby ist in den letzten Jahren aus Japan nach Deutschland geschwappt und hat vor allem Anime-Fans infiziert, die seither ihren Spaß daran haben, sich in mühevoller Kleinarbeit detailgetreue Kostüme ihrer Lieblingsfiguren zu basteln und sich darin dann auf Events zu präsentieren. Auf der Pokémon Championship in Köln waren daher neben vielen verschiedenen Pokémon wie Pichu und Feurigel auch Arenaleiter Jens sowie Kenta, der männliche Trainer aus **HeartGold & SoulSilver**, anwesend.

So was gibt's nur in Köln: zwei lebendige Pichus!

CHAMP ROBERT IM INTERVIEW

Sieger in der Senior-Altersklasse wurde Robert aus Bayern. Nachdem sein Palkia mit dem Spitznamen „TheDoor" im Finalkampf mit einem mächtigen Raumschlag Vorarbeit geleistet hatte, erledigte sein Rexblisar „Thor" mit einem Blizzard den Rest und setzte das Giratina und Machomei seines Gegners Julian außer Gefecht. Nach dem Kampf nahm sich der frisch gebackene deutsche Meister freundlicherweise die Zeit, uns ein paar Fragen zu beantworten.

N-ZONE: Du bist Pokémon-Meister. Wie ging denn das?
Robert: Na ja, ich hab in der Vorrunde jeden Kampf gewonnen und dann das Finale auch. Also, ich hab halt ein Team gebaut und das hat dann ganz gut funktioniert – so, wie ich mir gedacht habe, dass es hinhauen soll.

N-ZONE: Seit wann spielst du Pokémon?
Robert: Die erste Edition war die **Rote** und dann habe ich mich ab **Smaragd** dem professionellen Spielen gewidmet. Da habe ich dann angefangen mit EVs, DVs und den ganzen wichtigen Sachen eben.

N-ZONE: Seit wann spielst du auf Wettbewerbsebene?
Robert: Wir haben schon extrem viele Privatturniere veranstaltet in der Community, die wir aufgebaut haben, das war aber heute das erste offizielle Turnier. Letztes Jahr wollte ich auch mitmachen, hatte aber leider keine Zeit.

N-ZONE: Wie lange hast du dich aufs Turnier vorbereitet?
Robert: Eigentlich nicht lange. Ich habe mein Team aufgebaut und dann war's das auch. Gestern habe ich mit den Kumpels noch ein bisschen gespielt und meine Strategie ausprobiert.

N-ZONE: Hast du dir ernsthafte Chancen eingeräumt, dass du gewinnen könntest?
Robert: Nein, überhaupt nicht. Ich habe mir gedacht: ‚Zocken wir ein bisschen und schauen mal, wie weit ich komme.' Aber dass ich gewinne, hätte ich nie geglaubt.

N-ZONE: Wie wird's auf Hawaii, was denkst du?
Robert: In Hawaii werde ich wohl nicht gewinnen. Trotzdem fahre ich natürlich hin und versuche, so weit zu kommen, wie ich kann. Immerhin repräsentiere ich Deutschland!

N-ZONE: Wir und alle Leser drücken dir die Daumen!

LESERZITATE

Zelda-Abenteuer dürfen nicht zu häufig erscheinen, da gehört einfach die Spannung des Wartens dazu. Seit Jahren zähle ich die Tage bis zum nächsten Release eines **Zelda**-Spiels. Wobei da eigentlich auch ziemlich regelmäßig neue Ware erscheint, wenn man die Handheld-Titel mitzählt. Nur etwas darf es bei **Zelda** im Gegensatz zu **Mario** nicht geben: Spin-offs und/oder Partyspiele. Gastauftritte wie in der **Super Smash Bros.**-Reihe sind okay, aber mehr nicht!

ANDYPANTHER

Ich sehe das in etwa wie bei Filmen oder CDs. Wie viele Single-Auskopplungen sind pro Album vertretbar? Wie viele Director's Cuts, Ultimate Editions, Remastered Editions pro Film? Solange sich damit Gewinn machen lässt und die Qualität des primären Produkts nicht darunter leidet, ist mir dieser ganze Firlefanz egal. Wer sich die Spin-offs kaufen will, soll das tun.

DRIVEBY

Ich habe einen Unterschied in zwei **Zelda**-Versionen gefunden: Ihr habt ja in der vorletzten N-ZONE zwei Screenshots aus dem ersten **Zelda** abgedruckt, und zwar aus verschiedenen Fassungen (Anm. d. Red.: Nils bezieht sich auf die NES- und die Virtual-Console-Version). Mir ist aufgefallen, dass nicht nur Ganon/Gannon unterschiedlich geschrieben wird. In der einen Version steht zudem „Prince of Darkness", also „Prinz der Dunkelheit", in der anderen steht nur „Prince Darkness", also „Prinz Dunkelheit".

NILS

Ich hasse meinen DS! Ich hasse ihn! Wie soll ich im Sommer ordentlich zocken, wenn ich beinahe nichts auf dem Bildschirm erkenne? Das Teil spiegelt wie Sau in der Sonne. Dasselbe ist mir früher schon bei **Castlevania** auf dem Game Boy Advance passiert. Damals konnte ich sogar überhaupt nichts sehen!

NICOLAI HUTH

Als Ash noch in Kanto und Johto unterwegs war, war der **Pokémon**-Anime noch recht gut! Ich gucke mir sogar jetzt gerne alte Folgen und höre mir die Songs an. Kann aber auch Nostalgie sein …

ALLSTARCHUCK

ACHTUNG, POKÉMON-NEPP!

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich möchte euch erst mal ein ganz großes Lob aussprechen. Tolles Magazin! Aber ich will euch noch etwas fragen: Kennt ihr eine **Pokémon**-Edition namens **Chaos Black**? Ich besitze diese und möchte fragen, ob sie etwas mit **Black & White** zu tun hat (Anm. d. Red.: Tim meint die neuen **Pokémon**-Editionen **Schwarz & Weiß**, die im Frühjahr 2011 in Europa erscheinen). Es gibt dort nämlich unbekannte Pokémon.

TIM HAMMER

N-ZONE: Bei der sogenannten Chaos Black Edition handelt es sich garantiert um eine Fälschung, vor der wir dringend warnen! Auf den in Fernost hergestellten Modulen befindet sich eine modifizierte Version von Pokémon Feuerrot, das heißt, die Landschaft sowie ein Großteil der Pokémon wurden verändert. Bis zum Ende wird das Abenteuer aber niemand durchzocken können, denn nach einigen Stunden Spielzeit geht es einfach nicht mehr weiter! Nicht nur deshalb, sondern auch aufgrund der fehlenden Verbindungsmöglichkeiten mit offiziellen Pokémon-Editionen raten wir dringend vom Kauf einer nichtautorisierten Pokémon-Version ab! Auch der Sammlerwert einer solchen Fälschung liegt schlichtweg bei null Komma nix.

MECKERBRIEF

Liebes N-ZONE-Team,
seit inzwischen fast zwei Jahren lese ich euer Magazin regelmäßig, sehe mich aber erst nach der neuesten Umgestaltung mal wirklich genötigt, einen Leserbrief zu schreiben.

N-ZONE: Irgendetwas sagt uns, dass es besser gewesen wäre, deinen Brief nicht für diese Rubrik auszuwählen. Das Wörtchen „genötigt" macht uns Angst. Richtig Angst. Na ja, Augen zu und durch!

Zunächst einmal halte ich eure Kritik an den neuen **Monkey Island**-Titeln für absolut unangemessen. Allein die Tatsache, dass diese legendäre Reihe nach neun Jahren entgegen allen Befürchtungen fortgesetzt wird, sollte jedem Spieler Freudentränen in die Augen treiben. Natürlich ist das Spiel nicht perfekt (und – um ehrlich zu sein – die zweite Episode hat ihre sieben Punkte Spielspaßwertung leider verdient). Aber euer Test erweckt den Eindruck von Erbsenzählerei, ohne dass man irgendwo merkt, dass ihr euch der Legende von **Monkey Island** bewusst seid. Dasselbe Problem hatte ich auch bei eurer Kritik zu **The Beatles: Rock Band**. Die Band, die im Alleingang die Popmusik erfunden, das Album als eigenständiges Kunstwerk etabliert, die Studiotechnik revolutioniert, das Musikvideo entwickelt und nicht zuletzt das Musik-Merchandising aus der Nische geholt hat, als „Inbegriff des Gute-Laune-Pops" abzutun, tut eurer Glaubwürdigkeit nicht gut. Da wäre ein bisschen Ehrfurcht schon ganz angebracht gewesen. Es handelt sich hierbei zwar um

Obacht: Die **Pokémon**-Serie ist so erfolgreich, dass es zahlreiche miese Imitate gibt (die Fotomontage veranschaulicht mit einem Augenzwinkern, wie minderwertig manche Cover aussehen). Wir raten absolut vom Kauf ab!

Check-Liste:

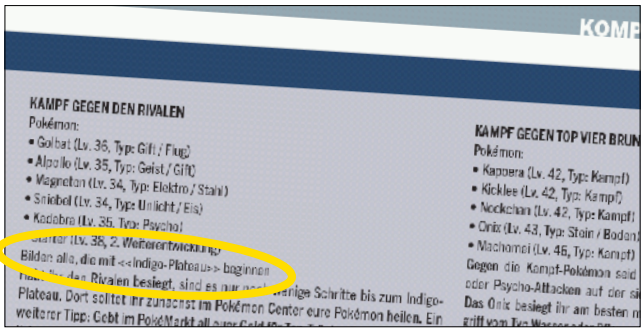
Ihr habt es mit einer Pokémon-Fälschung zu tun, wenn …

… sich der Spieletitel der Episode nicht auf www.n-zone.de oder www.nintendo.de finden lässt.

… die Grafiker mit offiziellen Artworks gearbeitet, diese aber unsauber platziert haben (geringe Bildauflösung, ausgefranste Ecken etc.).

… die Spieleschachtel aus einem anderen Material besteht als bei Originalspielen.

… statt des offiziellen Logos „Nintendo DS" oder „Game Boy Color" irgendwas anderes auf der Packung klebt, etwa „Game Color".
Kein Witz, so was gibt's!



KAMPF GEGEN DEN RIVALEN

Pokémon:
- Golbat (Lv. 35, Typ: Gift / Flug)
- Alpollo (Lv. 35, Typ: Geist / Gift)
- Magneton (Lv. 34, Typ: Elektro / Stahl)
- Snibbel (Lv. 34, Typ: Unlicht / Eis)
- Kobra (Lv. 35, Typ: Psycho)

Bilder alle, die mit <<Indigo-Plateau>> beginnen

KAMPF GEGEN TOP VIER BRUN

Pokémon:
- Kangama (Lv. 42, Typ: Kampf)
- Kicklee (Lv. 42, Typ: Kampf)
- Nockchan (Lv. 42, Typ: Kampf)
- Onix (Lv. 43, Typ: Stein / Boden)
- Machomei (Lv. 46, Typ: Kampf)

Gegen die Kampf-Pokémon setzt

Service

+++Headline:
SUPER MARIO GALAXY 2: ALLE KOMETENMÜNZEN, ALLE GEHEIMNISSE, ALLE ENDBOSSE

+++Text:
Christoph Kraus, Anne Schmiedl, Andreas Kasprzak

@Layout: Wir wollen direkt mit den Tipps beginnen – also kein überdimensionales Mario-Artwork auf Seite 1. Stattdessen verwenden wir <<Planet>> als Aufmacher und zeichnen darin Pfeile ein, die zu Textboxen führen. So erklären wir dem Leser, wo sich was in der Galaxie befindet.

Hä? Woher kommt denn dieser merkwürdige Satz aus der **Pokémon**-Lösung (Bild oben)? Als Beispiel zeigen wir euch einen Hinweis eines Redakteurs an die Layouter (Bild unten) – diesmal aus den **Galaxy 2**-Tipps. So einer hat sich ins Heft eingeschlichen!

zwei ziemlich außergewöhnliche Fehlgriffe in einem ansonsten toll recherchierten Heft, aber ich fand sie zu schwerwiegend, um sie unkommentiert stehen zu lassen.

N-ZONE: Hier ist er – der „Inbegriff des Schlechte-Laune-Leserbriefs“! Doch jetzt im Ernst: Wir respektieren deinen Standpunkt, bleiben aber bei unserer Meinung. Die Episoden von Tales of Monkey Island sind zweifelsohne gute Adventures (sonst wäre die Wertung ja auch viel niedriger ausgefallen), doch die technische Umsetzung ist einfach nicht gut. Ein Entwickler hat sogar im offiziellen Forum von Telltale Games eingeräumt, dass die Arbeiten an den WiiWare-Versionen mühsam vorangegangen seien. Der Grund: Während die PC-Episoden größer als 150 MB sind, musste die Wii-Fassung um mehr als zwei Drittel an Speicherplatz schrumpfen: Denn Wii Ware-Spiele dürften nicht größer als 40 MB sein! Dass dabei Soundqualität und Bildaufbaurate gelitten haben, ist verständlich. Und im Folgenden fügen wir noch eine Zeile ein, in die jeder Leser sich sein eigenes Synonym für die Beatles hineinschreiben kann. Bitteschön:

.....

Dann hatte ich mich auch direkt auf die **Pokémon**-Komplettlösung gefreut, aber schon nach zwei Stunden Spielzeit habe ich etliche Fehler entdeckt (Anm. d. Red.: unter anderem die Textzeile „Bilder: alle, die mit <<Indigo-Plateau>> beginnen“).

N-ZONE: Oh weia, wie konnte das passieren? Wir erklären es dir: Wenn ein Redakteur einen Artikel verfasst, fügt er Anmerkungen bei, die sich explizit an die Layouter richten. Da steht dann zum Beispiel „bitte einen Pfeil auf die Kometenmünze einzeichnen“ (wie im Fall der Galaxy 2-Komplettlösung) oder „bitte das Bild aufhellen“ (wenn mal wieder jemand beim Fotografieren geschlampt hat). Dass so ein Hinweis ins Heft rutscht, ist natürlich doof, hat dir aber zumindest einen Einblick in unsere Heftproduktion gegeben.

Zuallerletzt wollte ich mich noch über die **WarioWare: D.I.Y.**-Tipps beschweren. Ihr sprecht dort liebevoller Grafik- und Musikgestaltung jede Relevanz ab und urteilt nur nach Erstellungszeit. Ein Editor-Speedrun? Es geht doch allein darum, Mikrospiele zu erstellen, die schön, spaßig und besonders sind, und nicht darum, möglichst schnell fertig zu werden.

N-ZONE: Du hast vollkommen Recht, in WarioWare kommt es nicht auf Schnelligkeit an. Dennoch finden wir es sehr reizvoll, dank des komfortablen Editors in weniger als einer Stunde ein durchdachtes, in sich stimmiges Spiel zu erstellen. Dass wir deinen Geschmack dabei nicht getroffen haben, ist zwar schade, aber das müssen wir leider akzeptieren.

Gut, dann hätte ich meinen Frust jetzt also von der Seele geschrieben und darf euch noch mal ein wenig bauchpinseln: Euer Heft ist ansonsten immer interessant. Die Tests sind (fast) immer aufschlussreich und transparent, die Reportagen (meine Lieblings-Rubrik!) patent recherchiert und mit viel Hingabe geschrieben.

JAN-TOBIAS MAURER

KARNICKEL IM WELTALL

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich lese euer Heft monatlich und bin immer wieder begeistert von all den interessanten Themen. Aber nun zum Anlass, warum ich euch schreibe: Ich musste nämlich feststellen, dass die **Raving Rabbids** auch in das alte Persien vorgedrungen sind! Dazu müsst ihr wissen, dass ich mir das neue **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** dank eures guten Tests gekauft habe. Im Level mit dem Mondgott habe ich mich mal richtig umgeschaut und dieses Easteregg entdeckt (siehe Bild).

N-ZONE: Waaaah! Du bist aber aufmerksam. Respekt!

Nun zu meiner Frage: Ich habe **Die vergessene Zeit** schon durchgespielt und war mit dem Spiel total zufrieden. Nun wollte ich wissen, ob es noch ein anderes **PoP** für Wii gibt. Wenn ja: Welche Wertung hat es bei euch bekommen?

MAXIMILIAN LIPFERT

N-ZONE: Ja, es gibt noch eine weitere Episode namens The Rival Swords. Dabei handelt es sich um die 1:1-Wii-Umsetzung des GameCube-Abenteuers The Two Thrones, nicht um ein neues Abenteuer! In N-ZONE 06/2007 heimste das Spiel 82 Prozent ein.

Huch, was macht denn der Raving Rabbid in der neuen **Prince of Persia**-Episode? Danke an Maximilian Lipfert für den lustigen Schnappschuss!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

ZAUBERWORT 3D?

Wie weit geht der 3D-Wahnsinn? Wir diskutieren über den 3DS und die Wii-Zukunft!

Christoph: Als E3-Besucher könnte man glatt meinen, ohne räumliche Tiefeneffekte beim Zocken ginge heutzutage nichts mehr. Sony ernennt 3D zum Trend und Nintendo räumt der Technik einen derart großen Stellenwert ein, dass der neue DS von Haus aus 3D beherrscht. Wie hast du die Spiele erlebt?

Sebastian: Mein Eindruck ist zwiespältig. Stereoskopisches 3D ist ein toller Effekt, aber bei manchen Konsolenspielen litt die Performance darunter. 3D kostet eben Grafikleistung. Und ist mir der 3D-Effekt wert, dass ein Spiel etwas ruckeliger oder mit niedrigerer Auflösung läuft? Andererseits gab es Spiele, die in 3D brillant aussahen, etwa **Metal Gear Solid** für 3DS. Generell freut es mich, dass Nintendo konsequent auf 3D setzt. Die Hersteller können also ihre Spiele konkret dafür optimieren.

Christoph: Du sprichst von geringerer Grafikleistung, wenn der 3D-Effekt aktiviert ist. Allerdings bekomme ich leuchtende Augen, wenn ich mir die 3DS-Spiele ansehe. **Kid Icarus: Uprising** sieht aus, als wäre es ein GameCube-Spiel, und **Mario Kart 3D** wirkt optisch kaum schlechter als der Wii-Vorgänger. Da frage ich mich, ob Nintendo einen Trick hat, mit dem 3D-Effekte ressourcenschonend umgesetzt werden.

Sebastian: Es ist beim 3DS ja von Anfang an geplant und die Hardware ist ganz darauf ausgelegt. Die PS3 hat das Problem, dass 3D erst nachträglich möglich gemacht wurde, und das scheint seinen Preis zu haben. Für die Wii fällt stereoskopisches 3D via Software-Update übrigens flach. Dazu benötigt man schließlich eine Konsole, die ein HD-Signal per HDMI-Kabel an den Fernseher weitergibt. Dieser Anschluss fehlt der Wii. Aber Nintendo werkelt garantiert längst am Wii-Nachfolger und wird den 3D-Trend genau beobachten.

Christoph: Im Gegensatz zu Sony, wo man nicht nur die PlayStation herstellt, sondern auch eine große Palette an 3D-Fernsehern, hat Nintendo ein großes Problem: Wie soll sichergestellt werden, dass die 3D-Wii – wenn sie denn kommt – mit allen Geräten kompatibel ist? Gibt es einen einheitlichen Standard? Da kocht vermutlich jeder Hersteller sein eigenes Süppchen.

Sebastian: Keine Sorge, inzwischen hat sich ein 3D-Standard etabliert. Alle Geräte mit dem 3D-Logo sind untereinander kompatibel. Was mir viel mehr Sorgen macht, ist die Qualität der Spiele. Denn einige PS3-Spiele, die ich in 3D zocken durfte, verwirrten durch die räumliche Tiefe mehr, als dass sie dadurch gewinnen würden. Das Space-Gleiter-Rennspiel **WipEout HD** – ein Genrekollege der **F-Zero**-Reihe – irritierte mich durch Bildschirmanzeigen, die nahe am Auge zu schweben scheinen. Das Spielgeschehen findet aber gefühlt sehr weit hinten im Raum statt. Meine Augen wollten nun immer beim kurzen Blick auf die Bildschirmanzeige neu fokussieren. Das fühlt sich während des Spielens eher unangenehm an. Andere Spiele machen das besser, stellen manche Ebenen unscharf und halten den Fokus des Spielers da, wo die Action ist, ohne seine Augen zu verwirren. Sag mal, du hast doch sicher schon 3D-Kinofilme gesehen, wie gefielen die dir?

Christoph: Im Kino sind solche Filme super, zu Hause dagegen, also mit 3D-Brillen aus Pappe, wirkt der Raumeffekt ziemlich simpel. Als weitsichtiger Brillenträger nervt mich das Gefühl, einen weiteren Fremdkörper vor dem Auge zu haben.

Sebastian: Freut mich, dass du bei 3D-Filmen im Kino Spaß hast. Aber ich finde, dass viele solcher Filme plump auf Effekthascherei setzen. Oft gibt es aufgesetzt wirkende Szenen, bei denen mir Hände ins Gesicht gehalten werden oder irgendwelche Insekten umherfliegen. Die Pixar-Streifen zeigen, dass es anders geht. Sie setzen 3D dezent ein. Hoffentlich sehen es die Spieleentwickler ähnlich. Ich habe keine Lust auf plumpe „Oh, schaut mal, liebe Zocker, 3D!“-Szenen in meinen Nintendo-3DS-Spielen.

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die nebenstehende Adresse:

**Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 08/10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**
**COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.**

DVD VIDEO **ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN**

METROID: OTHER M

KID ICARUS: UPRISING

ZELDA: SKYWARD SWORD

E3 2010: VIDEO-SHOW

Wii
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms
Die Legende der Wächter
Disney Micky Epic – Präsentation
Disney Micky Epic – Trailer
DJ Hero 2
Donkey Kong Country Returns
FlingSmash
Guitar Hero Warriors of Rock
Just Dance 2
Kirby's Epic Yarn
Lego Star Wars III: The Clone Wars
Mario Sports Mix
Metroid: Other M
NBA Jam
Pac-Man Party
PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise
Samurai Warriors 3
Sonic Colours
Spider-Man: Shattered Dimensions
Star Wars: The Force Unleashed 2
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Wii Party

DS
Blue Dragon: Awakened Shadow
Dragon Ball Origins 2
Dragon Quest IX
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
Golden Sun: Dark Dawn
Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem
Okamiden
Pokémon Ranger: Guardian Signs
Professor Layton and the Unwound Future
Super Scribblenauts
Toy Story 3

3DS
Der 3DS
Kid Icarus: Uprising

SPECIAL

Interview mit Shigeru Miyamoto
Super Mario Galaxy 2: Der alternative Abspann
Super Mario Galaxy 2: Die besten Profitricks
Super Mario Galaxy 2: Die schwierigsten Bosse

ROM-BEREICH

Das DVD-Cover zum Ausdrucken
Der 100%-Spielstand von Super Mario Galaxy 2
Die erste N-ZONE
Tipps & Tricks zu Super Mario Galaxy 2

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2010 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 08/2010

E3 2010: VIDEO-SHOW | SUPER MARIO GALAXY 2: PROFITRICKS

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

E3 2010: VIDEO-SHOW

Außerdem: Die besten Tricks zu Super Mario Galaxy 2!

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 69 und für das Mini-Abo auf Seite 95 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 15/10
Pokémon, Yu-Gi-Oh! 5D's, coole Sticker, Poster u. v. m. Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 08/10
Top-Themen: **Gran Turismo 5, Red Dead Redemption**-Superguide, **Need for Speed: Hot Pursuit, FIFA 11** u. v. m.

X3 08/10
Top-Themen: **Gears of War 3**, Die neue Xbox 360, **Red Dead Redemption**, Kinect, **Castlevania: Lords of Shadow** u. v. m.

Games and More 08/10
Top-Themen: **Two Worlds 2, Toy Story 3, Red Dead Redemption, Super Mario Galaxy 2, Split Second Velocity** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon** (Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time** (Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 09/2010
AB 18.08.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

DER 3DS IM FOKUS

Fakten zu Technik und Spielen sowie Meinungen und Spekulationen: In einer großen Reportage verraten wir euch alles Wissenswerte zu Nintendos neuem 3D-Handheld.

POKÉMON SCHWARZE & ...

... Weiße Edition: In der nächsten Ausgabe gibt's wieder die volle Ladung neuer Informationen zum kommenden Pokémon-Hit für den DS. Ein Muss für jeden Sammel-Fan!

TOY STORY 3

Wir testen das vielversprechende Wii-Spiel zum neuesten Animationsstreifen!

RAVING RABBIDS ...

Die verrückte Zeitreise: Alles zum nächsten Wii-Spiel mit den irren Ubisoft-Hasen!

AUSSERDEM:

Richtig Spielspaß für lau? Genau darum geht es im brandneuen Browser-Spiele-Sonderheft unseres Schwestermagazins PC Games. Darin findet ihr beispielsweise einen praktischen Überblick sowie alles Wissenswerte zu den momentan besten Spielen für euren Browser. Reinschauen lohnt sich!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stephan Gerner
Trainees	Christina Kalka, Julian Reimert, Lukas Schmid, Patrick Schmid, Roland Seese, Anne Schmiedl
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Brunner, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Trainees	The-Khoa Nguyen, Sebastian Srb
Entwicklung	René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Abonnement € 39,50
Österreich: Abonnement € 47,-
Ausland: Abonnement € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

SQUARE ENIX.

Nintendo

DRAGON QUEST IX

Hüter des Himmels

DEIN HELD. DEIN ABENTEUER. DEIN DRAGON QUEST IX.

In der wundervollen und gefährlichen Welt von Dragon Quest sind einzigartige Abenteurer gefragt. Denn Helden gibt es viele. Aber einen Helden gibt es nur einmal: deinen! Schaffe aus vielen Attributen – wie Haarfarbe, Geschlecht und über 1000 Items – deinen einzigartigen Charakter. Erlebe mit seinen speziellen Schwächen und Stärken ein Abenteuer, wie nur du es erleben kannst! Mit von der Partie sind drei Freunde – die unterschiedlicher nicht sein können. Wenn du möchtest. Und im Multiplayer Modus kannst du dir aussuchen, mit wem du gemeinsam dein episches Abenteuer bestehen möchtest.

NINTENDO DS.

WWW.DRAGONQUEST9.DE

©2009, 2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 NINTENDO.